月刊 NEO·GEO FREAK

1998年1月1日発行（毎月1回・1日発行） 第4巻第1号／通巻32号

SNK公認[NEO·GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO CD·Z

ネオジオフリーク

1 1998 590yen 月号 芸文社

~幕末浪漫~ 月華の剣士
特別付録
スペシャルポスター



~幕末浪漫~ 月華の剣士

★対人戦講座
★通常・必殺技解析

連載
生駒治美"碧い砂時計"
安井邦彦"遊びは終わりだ!!"
野中政宏"へへ、燃えたろ?"

声優インタビュー
麻績村まゆ子

SNKライブツアー
海外リポート

ネオジオ10大ニュース
'97年を振り返る

侍魂 ~サムライスピリッツ~ 必殺技&S·C·S解説

ショックトルーパーズ ★ステージ攻略その1 ★設定原画集

The Future Is Now SNK

新製品
まずはアーケードから



結界の崩壊

生者の世界と、死者の世界を結ぶ「地獄門」。人の世の始まりよりこのかた、
この結界を守ってきたのが、青龍、白虎、朱雀、玄武の“四神”である。
しかし、四神の結束が血と憎悪によって崩れた時、結界「地獄門」もまた、
崩壊が始まった。それは同時に人の世の動乱の始まりを意味していた。

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


The Real Blade Battle goes on.
幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。
「幕末浪漫 月華の剣士」いま、ネオジオから。
剣に生きた時代でした。
幕末浪漫
月華の剣士

PONY CANYON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

-SNK Characters Sounds Collection Vol.5-

KOF'97 キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION SNK



CD:PCCB-00292 ¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャー CD

CD 97.12.3 ON SALE

SNK のクレーンゲーム、ネオミニ専用アイテムとして話題を呼んでいる、キャラクターによるオリジナルドラマを収録したシングルCD6 枚を、全て 1 枚のアルバムに収録したレアアイテムが、1500シリーズという驚愕の価格でサイトロンレーベルよりリリース！

＜収録内容＞
1. 草薙京＆ユキ　2. アテナ＆ケンスウ　3. 不知火舞、神楽ちづる、キング
4. ブルー・マリー、山崎竜二、ビリー・カーン　5. 矢吹真吾　6. 八神庵

-SCITRON 1500 SERIES-

～幕末浪漫～月華の剣士 SNK 新世界楽曲雑技団



CD:PCCB-00287 ¥1,529(税込)

初回特典：スーパーピクチャー CD

CD 97.12.17 ON SALE

SNKの新作対戦格闘アクションゲーム「～幕末浪漫～月華の剣士」から、オリジナル BGM& ボイス、S.E. 集が早くも1500シリーズで登場。幕末を舞台に繰り広げられる剣劇、全て新しいキャラターたちのボイス等、ファン必聴の 1 枚。解説書、楽譜付き。

＜収録曲＞
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION

CD 97.12.3 ON SALE
-RADIO DRAMA-
マリーのアトリエ ドラマCD
ガスト
CD:PCCB-00291 ¥2,548(税込)

CD 97.12.17 ON SALE
-SCITRON 1500 SERIES-
モンスターファーム
テクモ
CD:PCCB-00293 ¥1,529(税込)

CD 98.1.8 ON SALE
-SCITRON 1500 SERIES-
侍魂～サムライスピリッツ～
SNK 新世界楽曲雑技団
CD:PCCB-00283 ¥1,529(税込)

-Fantastic Character Series-
きまぐれマイベイビィ
アクセラ
CD:PCCB-00295 ¥2,548(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!
日時：毎週日曜日

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜25：00～25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25：00～25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24：00～24：30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24：40～25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

12月放送のラジオドラマは「ヴァンパイアハンター」　1月放送予定のラジオドラマは「月華の剣士」

-RADIO DRAMA-ヴァンパイアハンター ドラマCD カプコン
CD:PCCB-00296 ¥2,548(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 1月号

★=プレゼントのあるページを表してます
☆=賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●~幕末浪漫~ 月華の剣士 ©SNK 1997
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)



とうとう念願のワールドカップ出場！

今年のおもな出来事を振り返ってみよう！

今年、'97年はペルー・リマ人質事件、ダイアナ元イギリス皇太子妃事故死など、海外から様々な事件が報告され、私たちを驚かせた。

さらにアジアでは香港返還、中国最高指導者鄧小平死去など歴史の１ページに残るできごとが起こった。

日本国内においても中学生による神戸市・須磨区の小学生殺人死体遺棄事件といった従来では考えられない事件が起こり、学校教育の見直しや、犯罪の低年齢化が社会問題に。

また日本近海で原油流出事故が多発、原油回収のために尽力したボランティア活動が話題となった。

６月には長年議論されてきた臓器移植法案が可決、これは日本の医療に新たな道を提示する出来事であった。

さて今年一年を振りかえってきたわけだが、今年は思いもよらない事件・事故が目立つ年であった。そんなどちらかというと暗い事件・事故がニュースの全般をしめる中、長年の夢、サッカーのワールドカップ日本出場決定は私たちの心を明るくしてくれる話題であった。

21世紀まで残りあとわずか２年あまり。来年はどんな年になるだろうか？

年末特別企画！ 1997年 10 ネオジオ大ニュース

今年は海外ではダイアナ元皇太子妃の突然の悲報、日本では神戸小学生殺人事件など、様々な事件・事故に驚かされた年だった。

さて'97はみなさんにとってどんな年だったかな？　われらがネオジオにも様々な出来事があったよね。

そんなわけで年末特別企画ネオジオ10大ニュースで、今年１年を振りかえってみよう!!



ダイアナ元皇太子妃の突然の悲報は世界を驚かせた



例年以上の盛り上がりをみせた『KOF'97』



一大ブームとなった「たまごっち」

'97のおもなできごと

1月

●天皇杯、ヴェルディ川崎がサッカー日本一。
●隠岐沖でロシアのタンカー・ナホトカが沈没。日本近海最大級の重油流出事故に。
●リマ日本大使公邸人質事件、公邸内取材をした日本人記者をペルー当局が拘束。
●オウム真理教に破防法適用を棄却。
●松下電器、退職金を給与で分割前払いする制度を'98年に導入決定。
●篠塚がダカール・ラリー日本人初制覇。
●セガ・バンダイが今年10月に合併すると発表。
●チェチェン共和国大統領に穏健派のアスラン・マスハドフ氏が当選。
★『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』『マネーアイドルエクスチェンジャー』

2月

●日銀法、56年ぶり改正。日銀の独立性を高め、自己改革を促す。
●沖縄の鳥島射撃場で１年前に米軍が劣化ウラン弾発射していたことが発覚。
●北朝鮮の長老幹部・黄長燁書記が韓国に亡命申請。
☆アミューズメント・エキスポ１９９７開催、ＫＯＦ'97出場キャラ募集の結果発表
●アサヒビールの１月の出荷数量・営業利益がキリンビールを抜いてトップに。
●25年前イスラエルの空港で24人を殺害した日本赤軍幹部、岡本公三容疑者ら５人と支援者３人、レバノンで拘束。
●中国最高指導者、鄧小平氏が死去。江沢民国家主席中心に新時代へ。
●北朝鮮、姜成山首相が更迭。首相代理に洪成南副首相が就任。
☆ＳＮＫファンクラブ「ＳＮＫサポーターズクラブ」、第１回会報誌発行
☆カルフォルニア州サンノゼ市にＳＮＫ　U.S.TECHNOLOGYを設立
★『ＫＯＦ'96　ＮＥＯ・ＧＥＯコレクション』『マジカルドロップIII』

3月

☆ＳＮＫライブツアー全国５カ所で開催
●ノルウェーのトロンヘイムでノルディックスキー世界選手権ジャンプの個人ラージヒルで原田雅彦が日本人初優勝。
●韓国の金泳三大統領は李寿成首相を更迭し、後任に高建氏指名。低下している政権の信頼回復をねらってのこと。
●茨城県東海村の動燃再処理工場で爆発事故。放射能漏れで37人が被爆。
●アルバニアで反政府武装勢力が首都を制圧。多国籍防護軍の派遣を承認。
●「アイヌ新法」法案を閣議決定。

1997年ネオジオ10大ニュース

1位	ハイパーネオジオ64発表
2位	『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』大人気
3位	草薙　京の恋人ユキの声優一般公募
4位	“SNKライブツアー”日本国内5都市、アジア主要5ヵ国で開催
5位	ネオプリに大人気アイドルフレーム登場
6位	SNK提供ラジオ番組『ねおちゅぴ』放送開始
7位	SNK U.S. TECHNOLOGY設立
8位	SNK初のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』発売
9位	『TEAM マンダラ SNK』が、『2nd ASIAN RALLY'97』に参戦
10位	SNK本社ビル移転

首位は期待の新ハードがゲット!!



2月のAOUショーで初お目見えとなった64ビットのプロモーションVTR

1位 ハイパーネオジオ64

'97ネオジオ10大ニュース堂々の首位に輝いたのは、やっぱりコレっ、ハイパーネオジオ64だ!! すでに発売されている同アーケード基盤対応ゲーム『ラウンドトリップRV』は、さすが64ビット機という出来だ。

SNKが満を持して送るネオジオ新ハード。ここは期待する意味もこめて、一位を進呈!

2位 『KOF'97』大人気

SNK夏の祭典『KOF』は今年も大盛況! 新たなシステム、魅力的な新キャラクターが登場、例年を上まわる人気を博した。

3位 ユキの声優一般公募

去年の「KOF'96キャンペーン」に続く、「KOF'97キャンペーン」はなんと一般公募による声優起用。この斬新な試みは、声優を目指す多くの人に夢を与えた好企画であった。


ユキの声優オーディションの模様。野中さんから商品を受け取る優勝者の小島朋子さん

4位 SNKライブツアー

日本国内では、大阪、東京、仙台、福岡、名古屋の主要都市5ヵ所で開催。

ゲーム大会『RB餓狼SPチャンピオンシップ』、ゲスト声優さんによるトークショーや、コスプレ大会など様々なイベントがおこなわれ、大盛況だった。

また今年は、上海、香港、ソウル、シンガポール、ジャカルタのアジア5都市でもライブツアーが開催され、日本同様の盛り上がりを見せた。アジアにおけるネオジオゲームの人気の高さを証明するニュースといえるだろう。



SNKライブツアー東京会場。様々なイベント盛り沢山で大いに盛り上がったぞ


こちらは香港で開催されたSNKライブツアー。ネオジオゲームはアジアでも大人気だ

5位 人気アイドルフレームが登場

今年7月から稼働の『ネオプリントスペシャル』シリーズでは、安室奈美恵やMAX、SPEEDといった人気アイドルのフレームが登場。

さらに9月には『反町隆史&竹野内豊バージョン』が登場。従来の人気を後押しする形での魅力的なフレームの登場に、ネオプリはまた新たな層のユーザーを獲得するしたことはいうまでもない。



5位はネオプリの人気アイドルフレーム。写真は「反町隆&竹野内豊バージョン」のフレームだ

成立すれば日本で初めて国内に複数の民族が存在することに。
●秋田新幹線が開業。
●製薬会社経営陣の刑事責任が初めて問われる薬害エイズ裁判・ミドリ十字ルートの初公判が大阪地裁で始まる。
●ロシア全土で賃金や年金の未払いへの抗議運動が始まる。2000万人が参加。
●三井石炭鉱業三池鉱業所が1世紀の歴史に幕。

4月

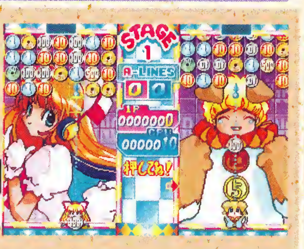
☆東京ゲームショウ'97・春開催
●消費税5%スタート。
●臨時閣議で、沖縄米軍用地の使用期限が切れた後も暫定的に使用できるようにするための改正特措法可決、成立。
★『メタルスラッグ』(SS)
●女優、杉村春子さんが死去。
●茨城県東海村の動燃再処理工場爆発事故で動燃が消化確認の虚偽報告をしていたことが判明。
●マスターズ、21歳タイガー・ウッズ史上最年少優勝。
●連続幼女誘拐殺人事件の宮崎勤被告に東京地裁が死刑判決。弁護側控訴。
●長崎県諫早湾奥部を干拓事業のために「潮止め」。国内最大級の干潟消滅。
●福井県敦賀市の新型転換原子炉で事故。動燃またもや通報遅れ。
●リマ人質事件、武力突入77人救出。発生より127日目の解決。
●「脳死は人の死」法案が衆院本会議で可決。参院に送られた。成立すれば脳死の人からの臓器移植に道が開ける。
●大蔵省は経営難に陥っていた日産生命保険に業務停止命令。保険会社初の経営破綻。

5月

☆ネオジオ専門誌「ネオジオフリーク」創刊2周年
☆『子安・氷上のゲムドラナイト』で『NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編』放送
●英労働党が圧勝、18年ぶり政権奪回。トニー・ブレア党首が首相就任。
●アイヌ文化振興法が成立。初めてアイヌ民族を法的に位置づけたが、「先住性」は付帯決議されるにとどまる。
★『ステークスウィナー2』(SS・PS)
●イランでマグニチュード7.3の大地震。死者2400人。
●チェス世界チャンピオン、ロシアのガルリ・カスパロフさんに、IBM社製「ディープブルー」がコンピューターで初めて勝ち越す。
●外国為替管理法改正案成立。「日本版ビッグバン」が事実上始まった。
●カンヌ国際映画祭で、今村昌平監督の「うなぎ」が最優秀作品賞を受賞。
●サッカーくじ法案可決。
●神戸市須磨区で行方不明の小6男児が切断死体で発見される。
●セガ・バンダイ合併断念。
●伊良部、ヤンキース入り決まる。

ネオジオゲームリスト'97PART1

マネーアイドルエクスチェンジャー



MVS発売日
'97.1.15

同じコインを両替することで画面上からコインを消していくフェイスのパズルゲーム。石田敦子さんデザインのキュートなキャラクターたちは、従来のパズルゲームにはない魅力を放っている。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル



MVS発売日
'97.1.28

パワーアップしたシステムに加えて、タン、チン、ローレンス、クラウザー、4人の裏キャラとさらにナイトメアギースの総勢24キャラが登場。まさにスペシャルの名に恥じない餓狼シリーズ最新作。

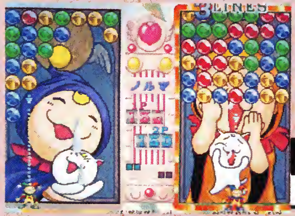
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEOコレクション



NGCD発売日
'97.2.14

格闘中心のネオジオにあって、画期的なバラエティ作品。全29キャラのプロフィールが楽しめるモードなど、用意されたメニューは全部で4つ。それぞれKOFの魅力を堪能できる内容になっている。

マジカルドロップIII



MVS発売日
'97.2.25

魅力的なキャラクター、そして斬新なシステムで人気のパズルゲーム『マジカルドロップ』第3弾。IIIからの新要素としては「ひらめきモード」にかわって「すごろくモード」が登場。

6位 『ねおちゅぴ』放送開始！

この番組に関しては最近伝えたばかりなので、みなさんもうご存じと思うが、『ねおちゅぴ』とはSNK提供のラジオ番組。

今年の10月からめでたく放送開始、現在も放送中なのでぜひ聞いて欲しい。パーソナリティはナコルル役でお馴染み生駒治美さんと、今回『侍魂〜サムライスピリッツ〜』で新しくリムルル役を演じる神谷けいこさんの2人。



収録中のブース内にて。息はぴったりだ♡



『ねおちゅぴ』パーソナリティのお二人

7位 SNK U.S. TECHNOLOGY設立

今年の2月にSNKはアメリカ、カリフォルニア州サンゼノ市（シリコンバレー）に研究開発を目的としたSNK U.S.TECHNOLOGYを設立した。

主な業務はゲームハード、ソフトおよび関連分野の研究開発、製品開発。

研究スタッフはゲーム開発の専門家だけではなく、映像、生物学など多方面にわたる分野の専門家が参加している。

やはりこれは64ビット開発に当たっておこなわれたプロジェクトの一端であったと思われる。よってこれは外せないということでランクイン！

8位 『武士道烈伝』発売

制作発表されたのが'95年の3月、それから早2年以上の年月が…。その待望の作品が今年6月とうとう我々の前にその全貌を現した！

ネオジオCD、SS、PSの3機種同時発売され、すべての機種において高セールスを記録。これはこの作品に対するユーザーの注目度の高さを示す結果だろう。



ゲームショウ・春で全機種展示された『武士道烈伝』。発売直前の様子だ。

9位 TEAM マンダラ、『ASIAN RALLY'97』に参戦

SNKが本年度メインスポンサーを務めるラリーチーム『TEAM マンダラ SNK』が、今年8月におこなわれた『2nd ASIAN RALLY'97』に参戦。見事、クラス一位、総合3位入賞に輝いた。

ご存じでない方のために説明すると、TEAM マンダラとは関西テレビ放送のテレビ番組『紳助の人間マンダラ』から発生したラリーチーム。

オーナーはタレントの島田紳助さん、監督は野球解説者の掛布雅之さんだ。

10位 SNK本社ビル移転

今年の11月に大阪SNK本社が移転した。この新本社ビルのお披露目もかねて、11月25日には大阪で、SNKプライベートショーが開催された。



こちらが移転したSNK本社ビルっス

6月

●神戸市須磨区の小6男児殺害事件で地元紙に酒鬼薔薇と名乗る者より犯行声明。
●2005年に愛知瀬戸市にて万国博覧会開催が決定。
☆東京・ヤクルトホールにて草薙京の恋人ユキの声優公開オーディション開催
●NBAプレイオフファイナル、シカゴ・ブルズが通算5度目の優勝。
●臓器移植する時のみ、脳死を人の死と認める臓器移植法が成立。
●欧州連合（EU）首脳会議は新欧州連合条約（アムステルダム条約）を採択。拡大に向け本格始動。
★『マジカルドロップIII〜とれたて増刊号〜』（SS・PS）、『わくわく7』（SS）
●経営破綻した日産生命を引き継ぐ新会社設立。契約者にも負担が及ぶ。
●全国初の産廃施設賛否を問う住民投票が岐阜県御嵩町で行われ、有権者の7割が反対。
●冒険家、大場満郎さんが世界初の北極海単独横断成功。
●ダイオキシンの排出抑制基準を超えた、緊急対策必要な焼却場が全国で105施設あることが判明。
★『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』（SS・PS）発売
●神戸市須磨区の小6男児殺害事件で中3男子逮捕。
●香港の155年間の英国統治終わる。
★SNK初のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』

7月

☆SNKプライベートショー'97開催
●午前零時香港復帰。「1国2制度」による香港特別行政区が成立。
●東京湾で原油流出事故。
●米国、未臨界核実験を強行。
★『ファイターズヒストリーダイナマイト』（SS）、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』（PS）
●米国の火星探査機が21年ぶりに火星に着陸。
●法務局が神戸市須磨区の小6男児殺害事件で、中3の容疑者の顔写真掲載誌2誌に回収勧告。新潮社は回収拒否。
●鹿児島県出水市で大雨により土石流発生。砂防ダムを越え、死者21人。
●スペインで日本人ツアー客の乗ったバスが交通事故。8人の日本人死亡。
●ファッションデザイナー、ベルサーチ氏、射殺される。
●日本テレビで郵便爆発事故。
★『超人学園ゴウカイザー』（PS）発売
●数学の世界的権威、小平邦彦氏が死去。
●大阪、安田病院院長らを診療報酬詐欺の疑いで逮捕。
●82年に松山市で起きたホステス殺害事件で、時効20日前に容疑者の女性を逮捕。
●エルサレムで爆弾テロ。12人が死亡、170人が負傷。
★『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』
☆SNKサポーターズクラブ、S

ネオジオゲームリスト'97 PART2

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝



NGCD発売日 '97.6.27

いわずとしれたSNK初のRPG。格闘ゲーム「サムライスピリッツ」の人気キャラクターが今度はRPGで大活躍。「邪天降臨之章」「妖花慟哭之章」の2つのシナリオが用意されている。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97



MVS発売日 '97.7.28

KOFシリーズ最新作。新たなシステムとして「アドヴァンスト」と「エキストラ」が選べるモード選択が登場。また使用キャラも9チーム&2キャラ+隠しキャラ5名と驚異の総勢34名。

ショックトルーパーズ



MVS発売日 '97.11.11

特殊工作員となって任務遂行を目指すザウルスのアクションシューティングゲーム。モードは「ロンリーウルフモード」「チームバトルモード」の2種類。その他、斬新な要素が多数盛りこまれている。

～幕末浪漫～ 月華の剣士



MVS発売日 '97.12.5

待望のSNK新作格闘ゲーム。幕末を舞台に12人の剣士が登場。システムは「力」と「技」の2種類の剣質選択が可能、相手の刀を弾く「弾き」などがあり、対戦格闘の醍醐味を存分に味わえる作品だ。

どうなる!? ネオジオ98



ハイパーネオジオ64対応ゲーム第2弾『侍魂～サムライスピリッツ～』。発売が楽しみだね



ハイパーネオジオ対応ゲーム1作目は『ラウンドトリップRV』。この美麗な映像を見よ

さて来年のネオジオについて考えるうえで、ハイパーネオジオ64は欠かせないキーワードとなるだろう。この新ハードが、これからすばらしいゲームを我々に提供してくれることを期待したい。

また近年、格闘ゲーム以外のネオジオゲームの活躍が目立つのも気になるところだ。

特に今年はSNK初のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の発売、またネオプリの新フレームなどが広く社会で注目を集めた。

これより'98年には、サムライRPGに続く、人気格闘ゲームシリーズを元にした格闘ゲーム以外、アクションやシミュレーションなど格闘以外の様々なジャンルでネオジオゲームの活躍が期待されるだろう。

ちなみに本誌予想では来年には、あっと驚く画期的なタイトルが発表されると思うのだが…。

まぁ'98年は従来のネオジオ格闘ゲームファンだけでなく、新たにネオジオに触れる人々のどちらにも満足のいく作品が期待できるかもしれない。

さてネオジオゲームの他機種への移植、これはいまだに議論される話題ではあるが、年々確実に移植ゲームの数は増えているのが現状だ。やはりこれは、家庭用ゲームユーザーたちのネオジオに関する関心の高さ、さらにネオジオゲームのクオリティの高さを物語る数字だろう。

また今年は国内だけでなく海外に渡って開催されたライブツアーや、プライベートショーなど、ネオジオ関連のイベントが活発におこなわれた年であった。



ゲームショウで展示された移植作品は多数あった。ほとんどの作品は違和感なくプレイできた

さて来年はネオジオにとって、今年よりさらに、あらゆる分野での挑戦がおこなわれる年になるのではないだろうか。それがネオジオの新たな魅力となることに期待したい。

そして我らがネオジオフリークも早いもので、4年目に突入！ 3周年記念イベント開催をただいま企画中!! 続報を楽しみに待っていて欲しい。

これからもネオジオともども、ネオジオフリークに一層のご声援を、よろしく！

SNK企画宣伝部から年末のご挨拶



株式会社SNK
企画宣伝部宣伝課
中村昭夫氏

ネオジオフリーク読者のみなさん、今年もSNKのゲームで思う存分楽しんで頂けましたか？

しかし、今年一年を振りかえってみると、あっという間に過ぎた感じがしますね（いや～ほんと早かった！）。

『RB餓狼SP』『サムライRPG』『KOF'97』『月華』など、すべてみなさんの応援のおかげで非常に盛り上がりました（感謝感謝感謝感謝）。

その中でも、ビッグニュースといえば…「ハイパーネオジオ64」の登場でしょう。第1弾ソフト『ラウンドトリップRV』に続き、『侍魂』がもうすぐ発売されますしね。期待してください。

'98年も「ネオジオ」「ハイパーネオジオ64」両ハードで今年以上にがんばっていきますので、ネオジオフリークともどもよろしくお願いします（冬休みは『月華』&『侍魂』の2大剣劇格闘で弾けよう！）。



国内外から多くの人が集まったSNKプライベートショー

8月

●SC通信販売を開始
●群馬サファリパークで車から降りた夫婦、トラに襲われ死亡。
●グアムで大韓航空機墜落。乗客254人中28人生存。日本人少女軽傷で救出。
●アップルコンピュータがマイクロソフトとの提携を発表。宿敵の力で再建。
★『メタルスラッグ』（PS）
●カラコルム山脈で雪崩。日本人6人死亡5人けが。
●全国高校野球、智弁和歌山が平安高を下し初優勝。
●小型機と陸上自衛隊ヘリが空中衝突。3人が死亡。
●北朝鮮駐在エジプト大使夫妻亡命。アメリカ受け入れ発表。
●英国のダイアナ元皇太子妃がパリで交通事故死。

9月

●アニメ映画「もののけ姫」が邦画配給収入新記録。
☆東京ゲームショウ'97・秋開催
●ノーベル平和賞受賞のカトリック修道女、マザー・テレサが死去。
●日本人妻里帰り、日朝合意。
●第2次橋本改造内閣発足。ロッキード事件関与の佐藤孝行氏を総務庁長官に。
☆第35回アミューズメントマシンショー開催
●インドネシアでガルーダ機墜落。234人死亡。

10月

●高速増殖炉、実用化は白紙決定。
●長野新幹線開業。
★『サムライスピリッツ天草降臨』（SS）
●北朝鮮、金正日氏が党総書記就任。
☆SNK提供番組『ねおちゅぴ』放送開始
●山梨県で電車同士が衝突、脱線。32人けが。
●柔道世界大会で田村亮子と野村忠広が金メダル。
●神戸市須磨区の連続児童殺傷事件で神戸家裁は少年の責任能力を認め有罪判決。医療少年院送致が決定。
●プロ野球日本シリーズ、ヤクルトが日本一。
●ニューヨーク株式市場大暴落、初の取引停止措置決行。過去最大554ドル安。
●メジャーリーグ、ワールドシリーズで創立5年目のマーリンズが初優勝。
●ニューヨーク株式市場急反発、株安に一応の歯止め。
★『マジカルドロップIII～よくばり特大号！～』（PS）

11月

●サッカー日本代表、47年目10度目の挑戦にして初のW杯出場決定。
☆SNKプライベートショー開催
★『ショックトルーパーズ』『～幕末浪漫～ 月華の剣士』

12月

★『ティンクルスタースプライツ』（SS）『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』（SS）『サムライスピリッツ天草降臨スペシャル』（PS）
★『侍魂～サムライスピリッツ～』

※★印＝他機種への移植作、新作（MVS、カセット、CDのうち最も早いもの）の発売
☆印＝ネオジオに関係するニュース



声優インタビュー

麻績村（おみむら）まゆ子（こ）

こんなかわいいキャラをやれるなんて幸せです

キャラボイス収録も順調に終わり、SNKの新作格闘ゲーム『～幕末浪漫～ 月華の剣士』への期待が高まる今日この頃。
今回は、ゲームキャラは初挑戦！ という一条あかり役の麻績村まゆ子さんにお話を聞いてきたぞ。

麻績村まゆ子

誕生日：10月26日
身長：158㎝
体重：45㎏
趣味：貝殻や花びら集め、詩を作ること、外を眺めること
特技：書道6段、レアチーズケーキ作り
担当ネオジオキャラ：一条あかり（～幕末浪漫～ 月華の剣士）
その他の仕事
ラジオ：『ゲルゲットショッキングセンター』（アシスタントパーソナリティ）、『ワンダーダイナギガSP・小野坂の野望』、『岩男潤子のネットパーティ』（アシスタントパーソナリティ）
ラジオドラマ：『超機動伝説ダイナギガ』（遠野ひかり）、『Happy Boy』（うさよし子）、『マジカロイドのぞみちゃん達』（夢ちゃん）
テレビ：『渋谷でチュッ！』（コーナー担当）
歌：『あ・こ・が・れ』（『渋谷でチュッ！』EDテーマ／ワンダーエンターテイメント）

一条あかり



～幕末浪漫～ 月華の剣士
©SNK 1997

「おみまゆ」って呼ばれるとすごくうれしいです

—この世界に入ったきっかけはなんですか？

麻績村：友達と進路相談をしていた時、声優はどう？ という話が出て…。声を使うお仕事というのが面白そうだなと思ったので。周りの人に変わった声だといわれていましたし宮崎駿さんのアニメが好きだったというのもあります。
普通のOLになって…という道もあると思いますが、もっと波乱に満ちた人生を送りたいなぁなんて（笑）。

—麻績村さんはバーチャルアイドル声優ということですが…？

麻績村：そうですねえ…。
バーチャルアイドルっていうのは、いわゆる「実体がなくて存在がある」アイドルのことなんですが…。そこに実体を与えてもらったというのが私・麻績村まゆ子なんです。

—自分の個性を出しにくいってことありませんか？

麻績村：でも自分がボケをかましてしまった時に「だってバーチャルだから」とかいって許してもらえることがありますよ（笑）。

—麻績村という名字はかなり珍しいですね。

麻績村：そうですね。やっぱり読めないという人が多いです。でも「なんて読むんですか？」と聞かれることでかえって興味を持ってくれたりもします。
ファンの皆さんには「おみまゆ」なんてニックネームで呼んでもらえてすごくうれしいです！

—今回の『月華の剣士』のあかり役はどういった経緯で決まったんですか？

麻績村：事務所にSNKの方からこのお話をいただいて…。
ゲームキャラクターの声優というのは初めてだったんですが、不安というより、もうやりたいって気持ちの方がとにかく強くて…。絶対あかりちゃんを自分のものにしてみせるぞ～！ って感じでした。

自分がボケた時のツッコミにもなにゆうてんねん

—収録はどうでしたか？

麻績村：もうアフレコ中、笑顔であふれてましたね。他の声優さんたちもとってもいい人ばかりで、すごく楽しくお仕事できました。闘っているところを収録する時なんて、汗を流しちゃうくらいがんばりました。

—あかりのイメージについては？

麻績村：13歳の元気な女の子って感じで、これは私も若返ったつもりでやらないとなって（笑）。
あかりちゃんはすごくかわいい女の子なので、こんなかわいいキャラクターをやれるなんて幸せだなって思います。

—あかり役で苦労したことは？

麻績村：苦労なんて感じないくらい楽しくやれたんですが、関西弁だけはやっぱり難しかったです。関東に住んでいるので、ほとんどしゃべったことがないんですよ。関西弁のボイスサンプルを聞かせてもらったりして勉強しました。

—気に入った台詞はありますか？

麻績村：「なにゆうてんねん」です！ ボケとツッコミでいうなら自分はボケなので、初



とっても楽しそうにサインを書いてくれた麻績村さん

▶声優インタビュー　麻績村まゆ子

めてツッコミのセリフを覚えたぞという感じです。
「あ、今ボケちゃったな」と思った時、自分でツッコミを入れたりもします（笑）。

――収録中のエピソードがありましたらお聞かせください。

麻績村：ゲームの中で、あかりちゃんがおまんじゅうを食べながら台詞をしゃべるんですけど、これがなかなかうまくいえなくて…。そうしたらスタッフの方に、本当に口に何か含みながらしゃべってみたらといわれて、かちわり氷をもらったんです。お菓子を食べながらの収録なんて初めてでしたよ（笑）。

踏まれても元気！好きな言葉は"雑草"です

――生駒治美さんと仲がよろしいようですが？

麻績村：生駒さんとはラジオのお仕事でお知り合いになりました。「マジカロイドのぞみちゃん達」という初めてのラジオドラマで共演させていただいて、「Happy Boy」という作品でもご一緒させていただきました。
とても可愛い方で、優しくて、いつも勇気づけられています。

――他に仲のいい声優さんは？

麻績村：ラジオで共演した声優さんとはみんな仲がいいです。岩男潤子さんや浅田葉子さんとか上田祐司さんとか。

――ラジオやTV番組の収録のエピソードがありましたらお聞かせください。

麻績村：「渋谷でチュッ！」というTV番組で、カメラに合わせてタイトルをいう所があったんですが、タイミングが難しくて、ちょっと失敗してしまいました。
ラジオ収録も初めの頃は緊張してましたが、今ではマイクを見る度にしゃべりたくなっちゃいます（笑）。

――お仕事は大変ですか？

麻績村：いいえ！ そんなことないですよ。お仕事がある日は、まるで遠足にいく当日みたいに早寝早起きしてます。
この世界、元気じゃなきゃやっていけませんからね！
踏まれても立ち上がるっていう"雑草"が私の好きな言葉なんです。





明るい太陽の下がお似合いの彼女

ちょっとはにかみ気味の表情も可愛い

いつか書店に自分の詩集を並べるのが夢

――ゲームはやりますか？

麻績村：ゲームセンターにはよくいきますよ！ 格闘ゲームとかコインゲームとか結構なんでもします。

――じゃあ、あかり役はかなりはまったのでは？

麻績村：ええ、そうですね。ものすごくうれしかったです！ 『月華の剣士』がお店に出たら、絶対あかりちゃんを使いますよ。技ももちろんマスターして（笑）。

――詩を書いたりもするとお聞きしましたが題材はいつ、どんなところから？

麻績村：そうですね…身近な物ならなんでもですね。例えばカップとかマイクとか本とか。眺めていると自然に言葉が出てくるんです。あとで思い出しながらノートに書くんですが、忘れちゃうこともありますね（笑）。
今ラジオでやってる『ネットパーティ』でリスナーの方から詩の題材を募集しているコーナーがありまして、例えばこんな風に…（と、ノートを取り出して）。「サンタのクリスマスプレゼント」とか「タイムマシーンの駐車場」といったタイトルをもらいまして、リスナーのイメージに合わせて詩を作るんです。

――自分の歌の作詞もやってみたいと思いますか？

麻績村：実は一度やってみたことはあるんですが…。やっぱり決まった曲に詩をつけるわけですから、言葉が限られてしまうのが残念ですね。でも、またいつかはやってみたいと思います。

――以前、詩集を発表されたそうですね。

麻績村：はい。イベントでのプレゼントという形でしたが、「季節」という詩集を。
金子みすゞさんやくどうなおこさんのような詩人に憧れているので、いずれはその方方と一緒に本屋に並べられるような…というのが夢ですね。

表現者として自分らしい役をこなしていきたい

――これからのお仕事で目標としていることなどありますか？

麻績村：ラジオはずっと続けていきたいですね。今はアシスタントなので、やっぱり自分の番組を持ちたいというのは一つの目標です。アニメももっとやりたいと思いますし、宮崎駿さんの作品に出てみたいというのも夢ですね。とにかく、色々な役を自分らしくこなしていきたいです。難しいことかもしれませんが。

――やってみたい役とかありますか？

麻績村：なるべく役の幅は広げたいと思っているので、やっぱりいろんな役をやってみたいですね。…う〜ん、でもあえていうなら、小さい男の子の声に憧れます。ちょっとわんぱくなタイプとか。

――歌手としての活動については？

麻績村：歌を唄うことは大好きなので、とりあえずミニライブをしたり、アルバムを出してみたいですね。
ただ、歌を唄うことも、声を使うお仕事という面では、声優と同じだと考えています。その声を使っての表現者としては、どちらも大事にしていきたいなって思います。

――今後の活動予定を教えてください。

麻績村：今、テレビ東京の『学級王ヤマザキ』というアニメに出演してます。
あと、来年の1月にあるSNKのライブに出演が決定しているので、ぜひ、ぜひ、ぜひ！ きてください!!

――最後に読者の方々へ一言お願いします。

麻績村：『月華の剣士』の一条あかりちゃん役とってもがんばりました！ みんなどんどん闘って、あかりちゃんを応援してね！



ずっと元気な笑顔でいて欲しいね

インタビューの感想

〒112
東京都文京区水道2－13－12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「麻績村まゆ子
インタビュー」係



幕末浪漫 月華の剣士™

新カタナバトルついに登場！ 今回はシステムと必殺技を一気にまとめて解析だ!!

『サムライ』とは一味違うカタナバトルとして、早くも注目を集めている『月華の剣士』。今回は基本システムや剣質選択による「力」と「技」の違い、各キャラの必殺技特性などを解析していくぞ。対人戦講座も参考にしてね。

※記事内容及び画面写真等はすべて開発中のものです。製品版とは内容等異なる場合があります。

SNK

業務用MVS	発売中／128,000円
家庭用ROM	発売日未定／価格未定
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	
PS	

474M 格闘アクション

システム解析/ジェイケイ

基本システム解析

基本操作やレバーとの組み合わせで出せる特殊動作などの操作方法は下の表の通り。重要な項目について、解析していこう。

ジャンプ

ジャンプは小ジャンプと通常ジャンプの2種類。小ジャンプは軌道が低くてジャンプ距離が短いぶん、滞空時間が短くなっている。

どちらのジャンプも、ダッシュ中に前ジャンプすればジャンプ距離が長くなるぞ。

弾き

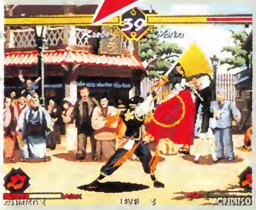
相手の攻撃を弾いてスキを作ることができる特殊な動作。基本的に、上段弾きは立ち・中段・空中攻撃を、下段弾きは立ち・しゃがみ攻撃を弾くことが可能。通常技弾きは通常技に、必殺技弾きは通常技と必殺技の両方に有効だ。

入力すると待機モーションをとり、そこに弾ける攻撃を受けると弾きが成立。地上攻撃を弾いた時は、相手を一定時間硬直させる。弾いた側はすぐ動けるようになるので、硬直中の相手に反撃を叩きこめるのだ。弾いた攻撃が武器以外（手や足）によるものなら、相手をよろけさせて通常より長い時間硬直させるぞ。

空中での攻撃を弾いた時は、相手を浮かすことができる。そのあと空中追い打ちを決められるという仕組みだ。



弾き成功！ このあと相手は一定時間無防備になるので…



Dボタンの反撃技も確実にヒット。「力」だと相手は浮く



一方的に攻撃を決められる。連続技だって決まっちゃうぞ



上段弾き→追い打ちは、対空っぽく使うことができるぞ

弾き成立後にDボタンを押すと、専用の反撃技を出すことができる。地上同士で弾いたあとなら（届けば）硬直中にヒットするし、キャンセルも可能。必殺技につなぐといい感じだ。「力」の場合は相手を吹き飛ばすのだが、空中の相手に追い打ちできるぞ。ただし、上段弾き後にレバーを➡以外に入れたり、下段弾き後に立ってしまうと、この技は出せなくなるので注意。

動作中のスキだが、これは待機モーションになる前に一瞬、待機モーション終了後に少し長めに存在する。下段必殺技弾きのみ、終わり際のスキが大きくなっている。

中段技

しゃがみガード不能でキャンセルをかけられる。

「技」は普通の地上食らいになり、「力」はしゃがみガードにヒットさせると相手をよろけさせ（通常よりのけ反り時間が長い）、それ以外だと食らい判定を残したまま吹き飛ばす（例外アリ）。

ダウン攻撃

ダウンした相手への追い打ち攻撃。相手のダウン時に、十三と紫鏡は⬆+B、李は⬆+C、示源は⬊+C、その他のキャラは⬊+Bで出すことができる。また、立ちCや一部の必殺技もダウン中の相手にヒットするぞ。

移動起き上がり

ダウンさせられたあと、レバーを左右どちらかに入れておくと、その方向に転がってから起き上がることができる。スキはないので、その場起き上がり（レバー左右以外）と使い分けて、起き攻めの的を絞らせないようにしていこう。

超奥義

残り体力が4分の1以下になると（体力ゲージ点滅時）超奥義を使えるようになる。体力が多くても、剣質ゲージ（画面下のゲージ）がMAXなら使えるが、その場合は使うと剣質ゲージがゼロになる。

ガード耐久値

相手の攻撃を連続でガードしているとガード耐久値が減少していき、ゼロになると武器を落とすと同時に一定時間無防備になってしまう。

特殊操作一覧

- ➡➡…ダッシュorフロントステップ
- ⬅⬅…バックステップ
- スタートボタン…挑発
- ⬅+A…リーチの短い弱斬り
- ➡+B…リーチの長い強斬り
- ➡+C…相手を壁まで吹き飛ばす蹴り
- ⬊+C…相手を転ばせる蹴り
- ⬅or➡+B…投げ（接近時）
- BC同時押し…中段技
- ダウン後レバー⬅or➡入れっぱなし…移動起き上がり
- ⬊+B…ダウン攻撃（例外アリ。本文参照）

ボタン操作一覧

- Aボタン…弱斬り
- Bボタン…強斬り
- Cボタン…蹴り
- Dボタン…弾き

レバー操作一覧

- ➡…前進
- ⬇or⬊…しゃがみ
- ⬋…しゃがみ、しゃがみガード
- ⬅…後退、立ちガード
- ⬉…後ろジャンプ
- ⬆…垂直ジャンプ
- ⬈…前ジャンプ
- 上方向に一瞬…小ジャンプ

弾き操作一覧

●通常技弾き
- Dor⬅+D…上段弾き
- ⬇or⬋+D…下段弾き

●必殺技弾き
- ➡+D…上段弾き
- ⬊+D…下段弾き

※記事内容及び画面写真等はすべて開発中のものです。※コマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。

剣質別システム解析

『月華の剣士』では、「力」と「技」から剣質（タイプ）を選択できる。ここでは、それぞれの剣質にどんな利点があるのかを解析していこう。

力

通常技にけずり能力がある！

すべての技（必殺技や超奥義も含む）の攻撃力が「技」よりも高く、通常技をガードされた時も少しだけ体力を減らすことができる。ただし、武器で攻撃する通常技は、ガードされるとキャンセルできなくなるという欠点もある。



普通にプレイしてると気づきにくいが、通常技でもけずれます

潜在奥義を使える！

体力ゲージ点滅時に剣質ゲージがMAXまでたまっていれば、潜在奥義を使うことができる。使うと剣質ゲージがゼロになってしまうので、何度も使える技ではないが、その攻撃力はすさまじい。

技性能については、キャラごとの技解析を参照のこと。



ド派手で威力絶大、それが潜在奥義。男なら狙うべし！

昇華が可能！

昇華とは、それに対応している特定の必殺技を超奥義でキャンセルできるシステムのこと。通常技→キャンセル必殺技（昇華対応）→キャンセル超奥義、というような連続技も可能になるのだ。

"昇華"は「力」だけの特権。特定の必殺技をキャンセルして…





超奥義を出せるのだ。ほとんどのキャラが連続技になるぞ

技

連殺斬が使用可能！

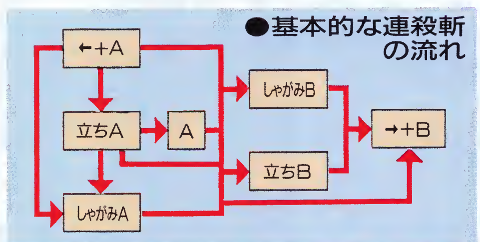
連殺斬とは、簡単にいうと通常技によるコンビネーション攻撃のこと。キャラによって多少差はあるが、基本的に表のような流れでつなぐことができる。

出の早い弱攻撃から、相手をのけ反らせる時間が長い強攻撃につなげられるという優れ物で、よほど出が遅い技につなげない限り、届けば連続ヒットしてくれる。普通の通常技と同じように、キャンセルをかけることもできるぞ。

「技」では、連殺斬→キャンセル必殺技が連続技の基本。多段攻撃になるぶん、ヒットorガードの確認をしやすいという利点もあるのだ。



連殺斬を使える「技」なら、立ちAを当てたあと立ちBにつなぐことが可能。組み合わせは色々あるぞ



乱舞奥義を使える！

「技」の奥の手は乱舞奥義。体力ゲージ点滅&剣質ゲージMAX時に使用可能となる。これは直接的な攻撃ではなく、発動すると一定時間キャラクターがパワーアップする技だ。発動コマンドは全キャラ共通で↓↓+AB。通常技や連殺斬、一部の必殺技をキャンセルして発動することも可能。

パワーアップ要素は以下の通り。①通常技をキャンセルしてすべての技（通常技もOK）を出せるようになり、必殺技をキャンセルして必殺技や超奥義を出せるようになる。②B+C以外の技の動作が素早くなる。③すべての技が前進しながら攻撃するようになる。これらの要素により、嵐のような連続攻撃が可能になるのだ。ただし、一発ごとの攻撃力は低下してしまう。



乱舞奥義を利用すれば、こんなヒット数も出せてしまうぞ

この状態は、剣質ゲージがゼロになるまで持続する。剣質ゲージは時間とともに少しずつ減っていき、技を出した時もほんの少し減っていくぞ。

基本的な使い方は、連続技に組みこむか、相手のガードを崩すために使うか。

連続技に使う場合は、通常技などをキャンセルして発動できることを利用するといい。発動モーション中は相手の時間が止まっているので、すぐに出の早い技を出せば発動前の攻撃から連続ヒットするぞ。

ガードを崩したいなら、通常技連発の中に中段技（B+Cなど）と下段技を混ぜよう。これをガードしきるのは結構キツイぞ。

肝心の連続攻撃だが、間合いが離れない通常技を連発したあと、終了直後（直前）に通常技→キャンセル超奥義を叩きこむのが最も効率的。

乱舞奥義中は吹き飛び中の相手に食らい判定が残るので、空中に浮かせてお手玉することも可能だが、見た目がカッコイイだけでダメージは少ない場合がほとんど。

ちなみに、通常技をキャンセルして歩いたり、ダッシュやジャンプなどをすることもできる。必殺技→キャンセル通常技or前述の行動は、一部の必殺技を除いて不可能。



乱舞奥義はガード段を揺さぶる手段としても使える。下段技と…



中段技を混ぜて連発すれば、そう簡単にはガードされないぞ



覚醒後は全体的にパワーアップ！

楓

解析／修羅騎士　鷹

技解析

通常技・特殊技

立ちAはリーチがそこそこ長く出も早いので、近～中間距離での牽制に使うといい。しゃがみAは出がかなり早く、判定もそれなりに強いので、接近戦での牽制に役立つぞ。←＋Aは目押しで4発程度つなげることができるので、連続技の中継として使うことができる。「力」を選択しているお方には特に活用してもらいたい。

立ちBは、出はそんなに早くはないが、立ちAと同等のリーチを持つ。連続技の中継に使おう。しゃがみBは見た目ほどリーチが長くなく、立ちBに劣ってしまうが、上段弾き不能というメリットを持っている。→＋Bは一歩踏みこむので、遠くにいる相手に対しても当てることができる。

ジャンプCとAは裏まわりが狙えるうえ、昇りで出せば中段技としても活用できる。

一刀・束風は前転をする。無敵は一切なく、宙に浮いている飛び道具を抜けることもできない。転がるスピードも速くはなく、相手に反応されてしまうレベルだ。使い方としては、キャンセルから不意に出して急接近したり、相手の背後にまわるなどがある。しかし、多用は禁物なのね。

覚醒。条件は、剣質ゲージMAX時か体力が赤点滅している時。

覚醒するとスピードとパワーが上がるのだが、体力が徐々に減っていってしまう。覚醒する瞬間に出る雷はガード不能になっているので、ぜひとも相手に食らわせたい。



立ち弱斬りは牽制に使える。覚醒後はもう少し長いのだ


覚醒する瞬間に出る雷はガード不能。追い打ちも可能

必殺技

●一刀（晨明）・疾風

地を這う飛び道具。出はそこそこ早いのだが、スキが大きい。弱強の違いは、出の早さ、スピード、スキ。強は飛んでいくスピードは速いのだが、出が遅くスキが大きい。

相手側は見てから飛びこんでも連続技を決めることができるので、牽制には使いにくい。ここは、連続技や起き上がりに重ねたりするといい。

覚醒後はまず見た目が変わる。弾のスピードがメチャメチャ速くなるので、遠距離からの牽制に使えるようになる。


疾風。スキは大きいが、たまに使うならいいかも

●一刀（晨明）・空牙

ジャンプしつつ斬り上げる対空技。出がかりに上半身のみ無敵時間があるが、あまり期待しない方がいい。ある程度引きつけてからでも迎撃できるのだが、相打ちになったり一方的につぶされてしまう場合もある。気持ち早めに出すと、かなり返しやすいぞ。

弱は1回、強は2回斬る。強はヒット後も相手に食らい判定が残っているので、追加入力によって追い打ちが可能なのだ。追加技を出さなかった場合は、地上でダウン攻撃を決めることができる。



空牙。下半身には無敵がないので、対空専用として使うといい

覚醒後はまず見た目が変わり、多段攻撃になる。相手が地上にいないと多段ヒットしないうえ、「力」なら3段目、「技」なら5段目をヒットさせないとダウンを奪えないので注意。その後の追加技だが、「技」ならいつでも出せるのだが、「力」は3段目をヒットさせなければ出せない。

●一刀（晨明）・連刃斬

相手方向にすべりながら斬り払う技。追加入力によって最大3発まで出る。

1段目と2段目は疾風、嵐討、束風でキャンセルでき、



連刃斬。連続技や攻めこむ時に使うといい

技コマンド表

技	コマンド
●特殊技	
一刀・束風	↓↙←＋C
一刀・雷霆	空中で接近して↑以外＋B
覚醒	BCD同時押し
●必殺技	
一刀・疾風	↓↘→＋AorB
一刀・空牙	→↓↘＋AorB（空牙中→↓↘＋Bで追加技）
一刀・連刃斬	↓↙←＋AorB（3回連続入力）
一刀・嵐討	接近して←↙↓↘→＋C
●超奥義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋AB
●潜在奥義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋B

覚醒後

技	コマンド
●特殊技	
一刀・束風	↓↙←＋C
一刀・雷霆	空中で接近して↑以外＋B
●必殺技	
晨明・疾風	↓↘→＋AorB
晨明・空牙	→↓↘＋AorB（空牙中→↓↘＋Bで追加技）
晨明・連刃斬	↓↙←＋AorB（3回連続入力）
晨明・嵐討	接近して←↙↓↘→＋C
●超奥義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋AB
活心・醒龍	↓↘→↓↘→＋AB
●潜在奥義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋B
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋B

昇華にも対応している。また、1段目からは蒼龍、2段目からは伏龍や覚醒後の伏龍、醒龍、亢龍を、それぞれキャンセルで決めることができる。

弱は突進力が弱く、2段目のみをヒットさせても浮かすことはできないが（覚醒版なら浮く）、相手との位置が近ければ、そのあと←+Aなどをヒットさせることができる。

強は突進力が強い。弱に比べて出は遅いのだが、最速でキャンセルすれば弱攻撃からでも連続技にすることが可能。

弱強ともに、地上の相手に3段目のみをヒットさせてもダウンを奪えない。また、この技はルート変更が可能になっていて、弱→強→強や強→弱→強などの組み合わせが可能。出した位置（距離）によって使い分けていこう。

覚醒後は突進スピードが速くなり、2、3段目のみをヒットさせてもダウンを奪える。

●一刀（晨明）・嵐討

連続技に組みこめないうえ、間合いがかなり狭いコマンド投げ。決まれば5回（覚醒版は4回）斬って、相手を浮かすことができる。最後の1撃にキャンセルがきき、空牙などで追い打ちすることが可能。また、この技も昇華対応だ。



コマンド投げの嵐討。間合いは狭いが、決めたあとは追い打ち可能だぞ

超奥義・潜在奥義

楓の超奥義・潜在奥義は、すべてボタン押しっぱなしで待機させることができるのだ。

●活心・伏龍

目の前に雷を落とす技。出したあと少しだけ雷が前へ進む。先読み対空の他、昇華を使えば連続技に組みこめる。

覚醒後はかなり遠くまで雷が進む。ガードされてもかなりけずれるうえ、反撃を受けない。技の終わり際を当てるようにすれば連発できるよ。



伏龍。嵐討などから決めることができる（要昇華）

●活心・亢龍

雷の龍が上から下、下から上へと前方に進みながら2往復半する技。出が遅いので、キャンセルしても連続技に組みこむことはできない。一応、先読み対空として使える。

覚醒版は出が早いので、嵐討と連刃斬の2段目にキャンセルして連続技に組みこめる。



亢龍。雷の龍で攻撃する。伏龍のパワーアップ版

●活心・醒龍

覚醒後のみ使える超奥義。刀を巨大化させて振り降ろす技。先読み対空や、昇華を使って連刃斬の2段目と嵐討から連続技にすることができる。



蒼龍。このように巨大な刀を振り降ろす、格好のイイ技

●活心・蒼龍

柄を逆さに持ち、両手を使って相手を突き刺す覚醒専用技。ヒットすれば巨大化した刀で斬り上げて雷の龍とともに巨大な刀を振り降ろす。

通常技キャンセルはもちろん、連刃斬の1段目にキャンセルして連続技に組みこめる。

対人戦講座

普段は、立ちAで牽制できるように中間距離を保って闘うといい。そして、相手との間合いに応じて、連刃斬を混ぜたり、ジャンプやダッシュを使って攻めこもう。



ダッシュからは嵐討を狙うべし。弾きやジャンプ攻撃も混ぜよう

連刃斬を使った場合、1段目をガードされた時は、①そのまま2段目を出す、②キャンセル弱疾風、③キャンセル嵐討、④キャンセル束風を出す、などの選択肢がある。

①の2段目を出した場合は、必殺技弾きで返される恐れがあるが、1段目で止めたと思って反撃しようとした相手にヒットする。②は2段目を弾こうとする相手に有効。③は前に進む連刃斬を強制停止させることができ、疾風を読んで飛びこんできた相手に対して有効。もちろん弾きや空牙で迎撃したい。④は相手との間合いを一気につめることができ、位置によっては嵐討を狙うことも可能だぞ。

ダッシュからは嵐討を狙いたいところ。しかし、間合いが狭いために、途中で止められてしまうことがある。ダッシュからの弾きを混ぜていくと多少は決めやすくなると思うので試してみよう。また、相手が弾きを出すと思った時も迷わず狙おう。

ジャンプ攻撃を使って攻めこむ場合は、Bと裏まわりを狙えるCを使っていくといい。弾きを多用する相手なら、技を出さずに着地してダイレクトに嵐討を決めるか、下段であるしゃがみCから連続技を決めよう。

「力」の連続技は、←+A×3～5発→立ちA→キャンセル強連刃斬（2段）→キャンセル伏龍が強力。連刃斬の2段目を弱に代えれば、強空牙→ダウン攻撃も可能。

「技」の連続技は、←+A・A・B（連殺斬）→キャンセル強連刃斬（3段）→ダウン攻撃が安定。乱舞奥義につなぐ場合は強連刃斬の1段目にキャンセルして出そう。乱舞奥義後は→+Bを連打で出して、間合いを縮めよう。その後は適当に通常技を出すだけでいい。ガードされている場合は、B+Cとしゃがみ Cで2択をかけよう。大ダメージを狙いたいなら、乱舞奥義のゲージが残っているうちに強連刃斬（2段目）キャンセル伏龍がいい。

覚醒は、全体的にパワーアップするのはありがたいが、体力が減り続けてしまうのでかたい相手に対してはややつらい感が見受けられる。覚醒したら、相手のミスを逃さないようにしたいところだ。伏龍が出せる状態なら、技の終わり際を当てるように連発する戦法が強力。相手キャラによっては、何もできないぞ。



ジャンプCは裏まわりを狙える。活用すべし



覚醒後は、伏龍連発モードが結構強い。先端を当てるように出そう



逸刀・月影絡みの素早い攻めが強力！

御名方(みなかた) 守矢(もりや)

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析

通常技・特殊技

しゃがみAはリーチがかなり長いので、牽制技に最適。「技」ならキャンセル可能なので、近・中間距離からしゃがみA・立ちB→キャンセル必殺技で攻めこむのが有効だ。

←+Aは目押しで最高5発までつながるので、連殺斬のない「力」ではこれを数発決めてから立ちAにつなぎ、連続技を狙っていこう。

立ちBはリーチが長くキャンセルもきくので、対戦では重宝する。「力」では単発で出していくしかないが、「技」の場合はリーチの長い下段技のしゃがみAからこの技につないで連続技を狙っていこう。

しゃがみBは前に踏みこむことはなく、キャンセルがき、対空技にもなるので重宝する。一応、←+Bも対空技になるが、使用頻度の高いしゃがみBで充分だろう。

しゃがみCは「技」状態のみキャンセルがきく。密着に近い状態ならこの技をメインに2択をかけていこう。

↘+Cはリーチが長く、ダウンも奪える。キャンセルもきくので、逸刀・朧・下段や逸刀・月影で常にキャンセルしておくといいぞ。

ジャンプCは出が早く、判定も強い。しかも裏まわりを狙うこともできるので、跳びこむ時はこの技がおすすめ♡



新月が出せるなら問題ないが、しゃがみBも対空技になる

逸刀・水無月は中段技。B+Cより出るのは早いが、ダメージはミジンコ程度。一応、「技」の連殺斬に混ぜて使えば、ガード方向を上下に揺さぶることができるぞ。



威力が低いのが残念だが、連殺斬に混ぜてガード方向を惑わせよう



出が早く、裏まわりも狙えるジャンプC。空中戦では頼れる一品

技コマンド表

●特殊技	
逸刀(いっとう)・水無月(みなつき)	↘+A
●必殺技	
逸刀(いっとう)・朧(おぼろ)・上段(じょうだん)	↓↙←+A（ため可）
逸刀(いっとう)・朧(おぼろ)・中段(ちゅうだん)	↓↙←+B（ため可）
逸刀(いっとう)・朧(おぼろ)・下段(げだん)	↓↙←+C（ため可）
再待機(さいたいき)	朧発動後AorBorC
抜刀解除(ばっとうかいじょ)	朧待機中D
逸刀(いっとう)・新月(しんげつ)	→↓↘+A
逸刀(いっとう)・新月(しんげつ)・裏(うら)	→↓↘+B
逸刀(いっとう)・双月(そうげつ)	「技」状態で新月ヒット中→↓↘+B
逸刀(いっとう)・月影(つきかげ)	↓↘→+AorB（連続3回入力）
帯刀(たいとう)・歩月(ほげつ)	←↙↓+AorBorC
●超奥義	
活殺(かっさつ)・十六夜月華(いざよいげっか)	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
活殺(かっさつ)・乱れ雪月花(みだれせつげっか)	→←↙↓↘→+B

素手時

●必殺技	
無手(むて)・歩月(ほげつ)	←↙↓+AorBorC

必殺技

●逸刀・朧

居合い抜きのように一瞬にして鞘から刀を抜き、閃光のように斬りつける技。ボタンの使い分けで3通りの太刀筋を選ぶことができ、Aボタンは上段、Bボタンは中段、Cボタンは下段となっている。

長いリーチを活かして、中間距離からの牽制や逸刀・月影のフォローとしてキャンセルで出していくといいぞ。



このリーチはあなどれない。中間距離での牽制技として活躍しそう♡

●再待機

逸刀・朧の刀を抜いた瞬間に任意ボタンを押すことで、再び刀を鞘に戻し、構えの状態にすることができる。要するに逸刀・朧の硬直をキャンセルし、すぐに動くこと（再び逸刀・朧も可）ができるのだ。逸刀・朧を出す時は必ずこの再待機を出し、スキをなくすようにしよう。

●抜刀解除

逸刀・朧の刀を抜く動作を解除するもの。逸刀・朧を入力し、ボタンを放す前（押しっぱなし可）にDボタンを押せばOK。使い方としては、中間距離で逸刀・朧で2〜3回牽制して相手が跳びこんできたくなるように仕向け、跳びこんできたところに、解除→逸刀・新月（対空）が理想。

●逸刀・新月

月のような軌道を描き、月光のごとく鋭い太刀を振るう技。出が早く、上方にも強いので、対空技としては信頼性が高い。逸刀・月影の2段目で空中に浮いた相手に追い打ちとして決めることも可能。

●逸刀・新月・裏

逸刀・新月に比べて踏みこみが深いので、遠くの相手に当てることが可能。しかし、出が遅くスキも大きいので、空中追い打ち以外には多用しない方が無難だろう。



おもに対空技として活躍しそうだが、月影後の追い打ちにも使える

●逸刀・双月

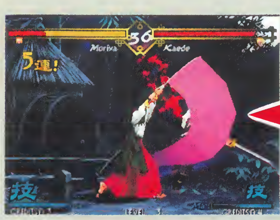
「技」専用の追加技で、逸刀・新月が相手にヒットorガードした時のみ出すことができる。逸刀・新月を連続技に組みこんだ時はもちろん、ガードされた時にも出しておくと、逸刀・新月のガード後に反撃しようとしてくる相手にヒットさせることができるぞ。



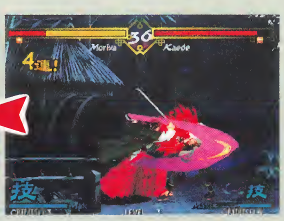
「技」のオリジナル。新月ヒット後は確実にこの技で追い打ちしよう

●逸刀・月影

一瞬にして相手との間合いをつめ、踏みこみつつ横一文に太刀を振るう突進技。追加入力で最大3段まで出すことができる。2段目は下方から



ヒット時は新月で追い打ち。ガードされたら朧を出そう



突進技なので、ちょっと間合いが離れても問題なく連続技になる

振り抜くように斬り上げ、3段目は低く跳び上がり、空中から相手の頭上めがけて打ち降ろすように斬りつける。

弱強で出の早さ、移動距離、威力、スキが違う。弱は出は早いが移動距離は短く、威力は低いがスキは小さい。強はその反対と考えていい。

1、2段目はキャンセルが可能で、昇華にも対応している。よって「力」なら1段目→昇華（2段目に昇華すると相手は空中に浮いているため、ヒット数が減ってしまう）という具合に使える。「技」ならば2段目ヒット後に、浮いた相手に逸刀・新月＋αの空中連続技で追い打ちができる。

3段目は中段だが、2段目から連続ヒットしないと確実に反撃を受けてしまう。1 or 2段目がガードされた時は逸刀・朧・下段などをキャンセルしておくのが無難かつ有効。

●帯刀（無手）・歩月

一瞬にして姿を消し、相手の裏や前に現れる移動技。Aボタンは相手から一時離れたい時に使い、Bボタンは正面から一気に近づきたい時に使おう。Cボタンはどの位置で出そうと確実に相手の裏側にまわりこむことができるぞ。

牽制の逸刀・朧に3つの移動を使い分けるといい感じに相手を惑わすことができるぞ。



移動後は少々スキがあるが、移動速度はかなり速い。頼りになりそう



反撃技としても使えそうだけど、やっぱり連続技向きかな？

超奥義・潜在奥義

●活殺・十六夜月華

静の動作から一転して刀を抜き、一瞬にして相手を無数に斬りつける超必殺技。十六夜の名の通り全16段だが、16段目がヒットしないとダウンは奪えないので、近距離から連続技狙いで出そう。

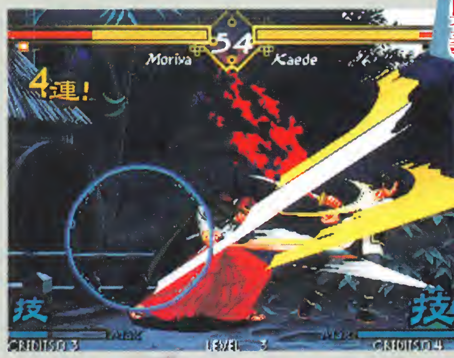
「力」なら逸刀・月影の1段目から昇華するといい。←＋A（数発）→A→キャンセル弱逸刀・月影や、B→キャンセル弱逸刀・月影などから狙っていこう。

「技」ならB＋C→キャンセルや下段技→キャンセルで2択をかけることもできるし、連殺斬に組みこむこともできるので、狙う機会は多いぞ。この技もボタン押しっぱなしで待機することが可能だ。

●活殺・乱れ雪月花

ダッシュで近づき、逸刀・新月や逸刀・双月を連続で繰り出し、流れるように斬り捨てる「力」のみに存在する潜在能力。

Aからは連続技に組みこむことができないので、立ちBやしゃがみBから連続技に組みこんでいこう。



最後がヒットしないとダウンを奪えない。連続技に組みこもう

対人戦講座

牽制にはしゃがみAを使っていこう。「技」ならキャンセルがきくので、しゃがみA（下段技）・立ちB→キャンセル逸刀・月影と、B＋C→キャンセル逸刀・月影の2択が有効だ。この2択を弾きで返してくるような相手には、技を出さずに通常投げを多用してやるといい。

中間距離では逸刀・朧や帯刀・歩月を適度に使い、相手の出方を見るのも重要だ。対空には逸刀・新月が安定だが、初心者はしゃがみBで代用してもいい。

「力」の連続技は←＋A×1～4発→立ちA→キャンセル弱逸刀・月影をメインに狙っていこう。つなぎのタイミングは、←＋Aは目押しでテンポよく出し←＋Aから立ちAのつなぎはかなり遅めにボタンを押すといい。しかし、Aからのキャンセル弱逸刀・月影はかなり早く入力しなくてはいけないので注意が必要だ。

「技」は連続技が豊富なので、実戦的なものだけ紹介しよう。①しゃがみA・立ちB→キャンセル弱逸刀・月影（2段目）→逸刀・新月・逸刀・双月。また、相手が画面端近くなら、逸刀・朧・上段（キャンセル）を月影と新月の間に組みこむこともできるぞ。②しゃがみC→キャンセル逸刀・月影＋α。お手軽な連続技なので近距離で狙っていこう。③←＋A×1～4・立ちA×2・立ちB→キャンセル逸刀・月影＋α。大ダメージを狙いたい時はこの連続技を。←＋Aは目押しでゆっくりとボタンを押した方がいいが、あとは連殺斬なのでタイミングは早くていいぞ。

跳びこみ攻撃に弾きを多用する相手には、技を出さずに着地して投げだ



跳びこみ攻撃からや相手の起き上がりに2択をかけよう



ヒット時はもちろん、ガードされても月影をキャンセルしておくといい



下段技にはしゃがみA。「技」ならしゃがみCでもいい



意外に長いしゃがみC。この技を朧でキャンセルしていこう





氷を駆使した必殺技とリーチの長さが特徴！

雪

解析／蒼炎闘士ゆーち

技解析……

通常技

立ちAは出が早く、リーチも長いので、牽制技にもってこいの技。キャンセルもきくので、時折瞬雪斬をキャンセルしておくといいだろう。

しゃがみAは立ちAよりもリーチの長い牽制技。「技」ならキャンセルがきくので、この技から瞬雪斬をキャンセルして攻めこむといい。また、しゃがみA・立ちB or しゃがみB（連殺斬）↓瞬雪斬のお手軽連続技を狙ってもいい。



リーチの長いしゃがみA。この技で牽制しつつ、キャンセル瞬雪斬で攻めこもう

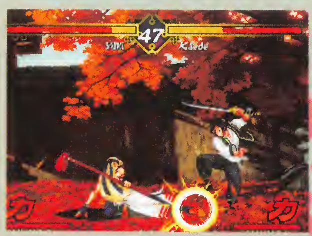


裏まわりが狙えるジャンプC。ジャンプAと併用しよう

しゃがみBはキャンセルのきく通常技としては最長を誇る。出も意外に早いので、立ちAやしゃがみAでの牽制後に狙い打ちしていこう。

しゃがみCと↘+Cはリーチが長い下段技。キャンセルがきくので、しゃがみCには瞬雪斬や氷鏡を、↘+Cには氷刃をキャンセルしていこう。また、「力」では↘+C（ダウン）→キャンセル真・雪風巻の連係も意外に有効だ。

ジャンプCは裏まわりが狙えるので、跳びこむ際にはこの技を使っていくといい。また、ジャンプAは横に長く、斜め下に強いので、遠めから跳びこむ時にはこの技をチョイスしてもヨカちゃん。



両モード共通でキャンセル可のしゃがみC。氷刃をキャンセルしよう

必殺技

●氷刃

槍を振り上げ、氷の塊を前方に投げつける飛び道具。出は遅いが、撃ったあとのスキは小さい。強はヒット後にダウンを奪える。弱はヒットすれば相手をかためることができ、近距離ならばそこに追い打ちを決めることができる。

おもにリーチが長く、キャンセルのきくしゃがみBや↘+Cからキャンセルで牽制程度に撃っていくといいぞ。



雪の飛び道具。出が遅いので、近距離では強で撃っていくといい

●霜華

振り上げた槍の勢いを利用し、上方に氷の刃(氷柱)を突き出す対空技。

弱は氷柱の高さが低いが出るのは早い。強はその反対と考えてもらいたい。対空に使う場合はおもに弱を使っていき、垂斬後の追い打ちには強を使っていくといいぞ。



対空には出の早い弱、垂斬後の追い打ちには強がいい

●瞬雪斬

コマンド入力すると雪はダッシュし、一定の間合い（近距離）に近づいたら槍で斬りつける、いわゆる突進技。この技は昇華にも対応しているので、連続技に組みこんで使っていくことになるだろう。

弱は威力が低く、移動距離が短い。強は威力が高く、移動距離が長い。

キャンセルのきくしゃがみC（「技」ではリーチが長くてキャンセルのきくしゃがみAで代用可）やしゃがみBから連続技狙いで出していこう。

連続技が確定の時はダウンを奪える強を使っていくといいぞ。また、↘+C→キャンセル氷刃と併用して↘+C→キャンセル瞬雪斬という連係も混ぜると有効だぞ。

槍の攻撃をガードされると弱強ともにスキがあるが、一定の距離に達しなければ槍での攻撃はしないので、移動手段や牽制技として活用してもヨカちゃん。

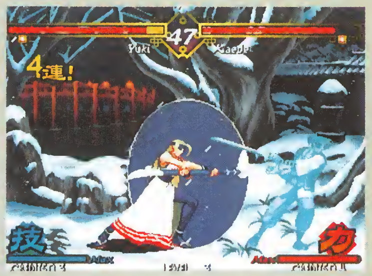


スキがあるのはいただけないが、連続技や牽制技として頼れそう

●氷鏡

目の前に鏡のような氷の盾を作り出す必殺技。「力」では若干出るのが遅く、スキも大きい。「技」では出が早く、スキも小さい。目の前に出るため基本的にリーチは短いが、敵の飛び道具を跳ね返す効果がある。遠・中間距離なら牽制技として使おう。

また、近距離で氷の盾自体



ヒット後は追い打ち可能。もちろん飛び道具も跳ね返せるッチ

技コマンド表

●必殺技	
氷刃	↓↘→+AorB
霜華	→↓↘+AorB
瞬雪斬	↓↙←+AorB
氷鏡	←↙↓↘→+C
垂斬	接近して→↘↓↙←+C
●超奥義	
雪風巻	↓↙←↙→+AB（雪風巻3発目後↓↘→+Bで追加技①、↓↘→+Cで追加技②）
●潜在奥義	
真・雪風巻	↓↙←↙→+B

素手時

●必殺技	
垂斬	接近して→↘↓↙←+C

※記事内容及び画面写真等はすべて開発中のものです。

がヒットすれば敵をかためることができる。しかも、距離が近ければ近いほどかたまった相手に追い打ち（その場、又はダッシュから）しやすいので、「技」では多用してもかまわない。

追い打ちの例として、氷鏡～ダッシュ立ちA～連殺斬や画面端限定の氷鏡～←A・立ちA～連殺斬などがある。

●垂斬

蹴りからはじまり〝槍術の極意よろしく〟とばかりに流れに乗って連続で切り裂くコマンド投げ。連続技には組みこめないが全5ヒットし、最後の5段目にはキャンセルがかかるので、氷刃、霜華、氷鏡のいずれかで追い打ちすることができるぞ。

「力」「技」ともに中間距離からダッシュ～垂斬や近距離からしゃがみC～ダッシュ垂斬、といった感じでガンガン狙っていこう。

この技は投げ間合いが狭く、相手とほぼ密着状態でないと空振りしてしまうので、ダッシュから、またはジャンプから技を出さずに着地して、相手に充分近づいてから狙っていくのを忘れずに。



追い打ち可能なコマンド投げ。間合いが狭く、威力は低い

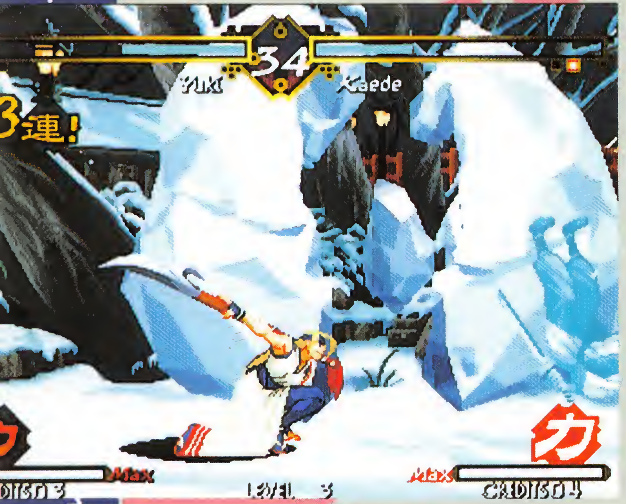
超奥義・潜在奥義

●雪風巻

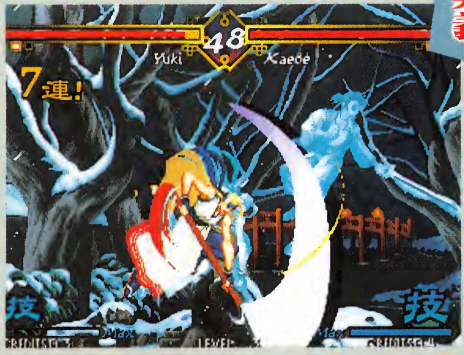
斬りつけ、切り裂けとばかりに槍を振りまわし、相手を何度も斬ったのちに槍で突き刺す乱舞系必殺技。残念ながら「力」では出が遅いので連続技には組みこめないが、「技」ではB+Cや連殺斬の途中（弱技も可）をキャンセルすることで、どこからでも連続技として狙っていける。

また、この技は追加技もある。追加技①は地上で斬りつけたあとに上空へ跳び上がり、下降しながら突き刺す中段技、追加技②は同じく地上で斬りつけた直後に跳び上がり、上空から斬りつける上段技だ。

追加技②の方が威力が高く、ヒット後に追い打ちを決めることができる。連続技に組みこんだ時は、迷わずに追加技②を決めよう。



単発ではなく、しゃがみCキャンセルなどで出していこう



上段なら威力も高く、追い打ちも決まる。下段がないのが残念

●真・雪風巻

竜巻（吹雪?）を巻き起こして敵を引きずりこみ、上空へと舞い上がる。その後は落下してきた敵の頭上に氷山のようなゴツイ氷の塊を降り落とすという「力」専用の潜在奥義。連続技には組みこめないので、↘+Cでダウンを奪いつつキャンセルで出すと相手は回避しにくいぞ。

対人戦講座

雪の特徴である長いリーチを活かした闘い方になるだろう。間合いとしては立ちAやしゃがみCの先端が当たるくらいの距離をキープするといい。それよりちょっと離れるとしゃがみBの間合いになる。立ちAやしゃがみCで牽制しつつ、いきなりしゃがみB↓キャンセル必殺技で攻めこむのが有効だ。

また、「技」ではしゃがみAにもキャンセルがきくので、前述した通常技の他に、しゃがみA↓キャンセル瞬雪斬と、B+C↓キャンセル瞬雪斬を混ぜて2択を仕かけよう。さらに、雪はスピードもあるので、スキあらばダッシュ垂斬を狙っていくべし。

「力」の連続技は←+A↓立ちA↓キャンセル瞬雪斬がみC↓キャンセル瞬雪斬のお手軽連続技はもちろん、中間距離などちょっと離れた間合いなら、リーチが長くて下段技のしゃがみA・立ちB orしゃがみB↓キャンセル瞬雪が簡単で威力もある。もっとお手軽にいくなら、両モード共通のしゃがみC↓キャンセル瞬雪斬を狙おう。

「技」ではキャンセルできる通常技も増えてくるので、連続技には不自由しない。しゃ斬を狙っていこう。大ダメージを狙いたいなら、←+A×1～4発・A・A・立ちB orしゃがみB↓キャンセル瞬雪斬がおすすめだ。瞬雪斬の代わりに雪風巻を組みこんでもいいが、その際は←+Aのヒット数を減らしてちょ



遠距離時はリーチを活かして闘い、近距離時は当然2択！



ヒット時はもちろん、瞬雪斬や超奥義でキャンセルしよう



先の中段と下段のしゃがみCを使い分けよう



スキあらばダッシュ垂斬を狙っていこう。ジャンプからも有効だ



「技」なら下段最長のしゃがみAにキャンセルがきくので…



中間距離からキャンセル瞬雪斬を狙えるし、連殺斬にも持っていける

通常技の性能は低め
雀刺しと将棋倒しが要か!?



天野 漂

解析／モリスケ

技解析

通常技

天野の通常技は、そのほとんどがモーションの大きい豪快なものだが、性能のいいものは一部に限られている。

しゃがみAは足元を斬り払う。リーチは短めだが、天野が牽制に使える通常技はこれぐらいしかない…。

立ちBとジャンプBは木刀を振り降ろすような攻撃。この2つは空振りするとよろけてしまい、大きなスキを生んでしまうため、使用はひかえた方がいい。ジャンプBにいたっては攻撃を当てた場合でも着地にスキができてしまうため、絶対に使わないようにすること。

→+Bは前進しながら肩を当て、下から斬り上げる2段技。この技は「力」だとキャンセルがかからないうえに硬直が長いので使えないが、「技」なら硬直時間が極端に短いので、続けて通常技をヒットさせることができるぞ。

↘+Cは足元を狙うスライディング。結構移動距離が長く、キャンセルがかけられるので硬直時間もカバーできる。

立ちBは豪快な振りだが、空振りしてしまうと…





よろけてしまい硬直する。使うべき技ではない

必殺技

●雀刺し



雀刺しは天野の基本となる攻撃。中間距離ではこれに頼れ

木刀を突き出しながら高速で接近する突進技。

弱は硬直時間が短いので、ガードされても反撃は受けない。発生も早いので、弱攻撃にキャンセルして出せば連続技にすることが可能。

強は発生が遅く、硬直時間も弱に比べると長めだが、威力は弱よりも高い。

弱、強ともにヒットさせるとダウンを奪うことができ、ダウン攻撃まで決めることができる。昇華にも対応しており、キャンセルで超奥義を出せば連続技にできるぞ。

●居飛車穴熊"九手詰め"（三手詰め）

木刀を振りまわして暴れる。多段ヒットし、発生も早い。弱攻撃キャンセルで出せば連続技にできるものの、ガードされた場合は最後の一撃を弾かれて手痛い反撃を受けることになる。ボタン連打というコマンドもイマイチ。

素手時は、ジャブからアッパー2発へつなぎ、フックで締める。現段階ではスキがないので連続で叩きこむことが可能だが、素手時限定なので狙う機会は少ない。

●穴熊のふんどし脱ぎ

居飛車穴熊"九手詰め"からの追加攻撃だが、居飛車穴熊の当たり方によっては連続ヒットしないため、利用価値は低い。一応判定は中段なので、知らない相手にはヒットするだろう。

●必至

後方にのけ反ってから木刀を振り降ろす。のけ反りポーズで相手の攻撃を空振りさせることもできるが、攻撃の発生が遅く、中段でもないのでまず当たらない。硬直時間も長いので使う必要のない技だ。一応ボタン押しっぱなしでためることが可能。

後ろに体重をかけて木刀をぐるぐるまわし…





勢いよく振り降ろす。でも、発生が遅すぎて使えません

●必至～詰み!

必至を限界までためると攻撃力が大幅にアップする。ただし、ガード不能になるわけでもないため、まず当たってくれる相手はいないだろう。

●高飛車

顔を突き出して相手を挑発し、攻撃を受けると一撃を加えてから相手をよろけさせる。『KOF'97』に登場する山崎が使うサドマゾと同じものと考えていい。

性能は上段弾きとほぼ同じだが、よろけさせたあとにジャンプ攻撃からの連続技を狙える。ただし、上段弾きよりも硬直時間が長め。

顔を突き出して挑発する。ここに攻撃を受けると…





背後にまわりこんで一撃を当ててよろけさせる。さらに追撃可能だ

技コマンド表

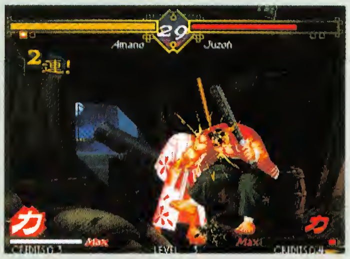
●必殺技	
雀刺し	→↙→+AorB
居飛車穴熊"九手詰め"	Aボタン連打
穴熊のふんどし脱ぎ	居飛車穴熊中↓↘→+B
必至	→↘↓↙←+B
必至～詰み!	必至入力後Bボタンを押し続ける
高飛車	→↘↓↙←+C
将棋倒し	接近して↘↘+C
桂馬の高上がり	→↓↘+C
●超奥義	
盤上此の一手"と金"	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
盤上此の一手"飛車"	→↘↓↙←→↘↓↙←+B
盤上此の一手"角行"	→↘↓↙←→↘↓↙←+A

素手時

●必殺技	
居飛車穴熊"三手詰め"	Aボタン連打
将棋倒し	接近して↘↘+C
桂馬の高上がり	→↓↘+C

●将棋倒し

頭突きを3回連続で叩きこむコマンド投げ。投げ間合いが広いので、不意をつくようにダッシュから狙うと効果がある。決めたあとはダッシュ後に↘＋Bでの追撃が決まる。

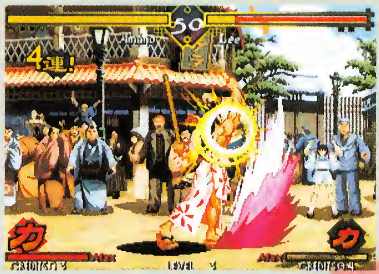


頭突き3連打のコマンド投げ。間合いが広いので頼りになる

●桂馬の高上がり

最大4ヒットするアッパーを繰り出す。発生は早めだが硬直時間が長く、ガードされると反撃を受けるため、無理に使う必要のない技といえる。

一応飛び道具を跳ね返すことも可能だが、跳ね返しの受けつけ時間が非常に短いので、狙わない方が無難である。



グラフィックの派手な桂馬の高上がりだが使いづらい

超奥義・潜在奥義

●盤上此の一手〝と金〟

将棋の駒〝と金〟を地上に投げつけ、火柱を起こさせる。発生が遅いので通常技キャンセルでは連続技に組みこめない。硬直時間も長いので一見使い道のない技に思えるが、雀刺しを昇華して出せば連続技になるため、利用価値は高い。威力が非常に高いので、決まれば一発逆転も充分可能だぞ。「力」を選択した場合の切り札となるだろう。

●盤上此の一手〝飛車〟

将棋の駒〝飛車〟を真横に投げる。完全な飛び道具だが、発生が遅いので出がかりをつぶされることが多い。硬直時間も長いため、有効な使い道は見当たらない。一応ヒットさせれば浮いた相手に追い打ちすることができる。

飛び道具である潜在奥義は発生が遅すぎて使えません



●盤上此の一手〝角行〟

将棋の駒〝角行〟を斜め上方向に投げる。こちらも発生が遅いうえに硬直が長いため、使いづらい。

浮いた相手への追い打ちは可能だ。



いわゆると金ゲイザーは雀刺しを昇華させて決めるべし

対人戦講座

リーチが長くて牽制に使える技が乏しいので、中間距離では通常技を出さずに発生の早い突進技、弱雀刺しをメインに使うことになる。弱雀刺しはガードされても硬直が短いので、お構いなしに連続して出す、ということも一応可能。ただし必殺技弾きを狙われると簡単に返されてしまうので、弱雀刺しだけではなくダッシュからコマンド投げである将棋倒しを絡めよう。将棋倒しは投げ間合いが広いので決めやすく、ダメージも大きめなので美味しいぞ。

「力」を選択していて超奥義が出せる状態になったら、雀刺しを出すたびに超奥義のコマンドを入力し、雀刺しのヒットが確認できたらボタンを押して昇華し、超奥義発動、といったテクニックを使おう 雀刺しをガードされた時にボタンまで押してしまうと超奥義が出てしまうので、コマンドだけ入力してヒットしたかしないかの確認をする、ということが必要なのだ。これは「力」での基本テクニックになりそうなので、ぜひマスターしてもらいたい

小ジャンプで跳びこむ時は必ずCを使う。跳びこんだあと、「力」だったら通常技につなげてもそのほとんどがキャンセルできないため、着地でダウンを奪える雀刺しを直接決める。「技」であれば立ちA×2の連殺斬から→＋Bへつないでキャンセル雀刺し、といった連携技を狙おう



雀刺しを使って牽制。相手が弾いてくるようなら…



ダッシュから将棋倒しを狙うべし。これが天野の基本だ



ヒット確認してからボタンを押せば、見事連続ヒットします



ゲージがたまったら雀刺しを出すたびに超奥義を入力

百鬼夜行が超強力 鬼やオバケをうまく操ろう！

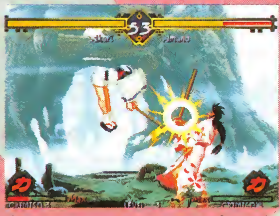


一条あかり

解析／DSP－たろりん

技解析

通常技・特殊技


出るのは遅いので、ジャンプの頂点付近で出すといいぞ


符呪・唱閃。「力」でもガードされた時にキャンセルがかかる

ジャンプBはリーチが長いうえ判定も強く、跳びこみに使うと強い。出るのは遅いので、早めにボタンを押すようにしよう。相手もジャンプしていた時は、勝手に空中投げになることもあるぞ。

立ちBと↘+Cは、地上で頼れる技。リーチが長いし、どちらもキャンセルがかかるので使いやすいぞ。特に↘+Cは下段だし、「力」「技」ともに、ガードされていてもキャンセルがかけられる。

符呪・唱閃は、裏拳のような動作でお札を相手に叩きつける技。ヒットすると相手の体に電気が走るぞ。キャンセルもかかるが、リーチはかなり短い。残念。

明流・踏みつけは、その名の通り相手を踏みつける技だが、跳ね返ったところに反撃を受けるので使い道がない。

天文・墜つる宿曜は空中投げで、間合いはかなり広い。ジャンプBを出そうとして勝手に化けてくれることも多いぞ。威力はそれほど高くないけどね。

必殺技

●式神・天空

式神を呼び出して前方に飛ばす、オーソドックスな飛び道具。

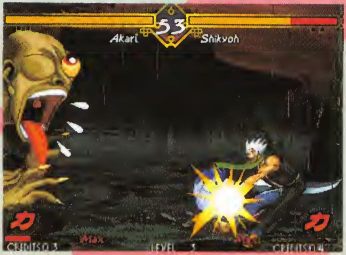

相手の跳びこみが届かないような遠距離で牽制に使ってもいい

スキはかなり大きく、相手がこの技を見てから跳んでも硬直にジャンプ攻撃を決められるほどだ。キャンセルから出して相手を重ねるか、起き上がりに重ねるぐらいの使い道にとどめておこう。一応、連続技にも組みこめる。

●劾鬼・泥田坊

コマンドを入力すると、あかりが鬼の体に吸いこまれる。そのあと、押したボタンに対応した位置に鬼が出現し、相手に向かってあかりの体が射出されるというスゴい技。

鬼の出現位置は、Aが左、Bが右、Cが上となる（あかりが左側の時。右側では左右逆に）。AとBは、ガードされたあとまず間違いなく反撃を受けるので、あまり使いどころがない。Cは、飛び道具を先読みして出したり、奇襲として使っていけるぞ。


AとBの泥田坊は見切られやすいのでちょっと使いづらい

●明流・鞠転げ

AかBの泥田坊からの追加入力技。泥田坊がガードされると出せない。

あかりが地面をゴロゴロと転がって進んでいく。この状態から鞠放りと鞠落としを出すことができるぞ。

●明流・鞠放り

泥田坊のあと、後方に跳ねて逃げる技。

この鞠放りと次の鞠落としは、AとBの泥田坊からはあかりが地面でバウンドしてから入力、Cの時は地面に着く前に入力する。

また、鞠転げと同じく、AとBの泥田坊がガードされると出すことができない。泥田坊Cからは、ガードされていても出せるのだが。


後方に跳ねて逃げる技だが、空中にいる間はスキだらけ…

●明流・鞠落とし

空中から相手に向かって突進する技。泥田坊ヒット後の追い打ちとなるぞ。もちろん、通常の攻撃判定もある。

この技のあと、あかりは少し跳ね上がるのだが、この間にジャンプ攻撃を出すことができる。「力」では高く跳ねすぎて使えないが、「技」ならば攻めこむきっかけとして使うことができるぞ。


ダウン攻撃になる。「技」ならガードされても攻め続けられる

●劾鬼・清姫

見た目は地面にお払い棒を突き立てる技だが、性質としては出の遅い投げ技といえる。投げ判定の発生が遅いのが難点だが、「技」なら強斬りキャンセルで連続技に組みこむことができるぞ。

発動すると、上から釣り鐘型の鬼が降ってきて相手に覆い被さり、激しい音を立てて攻撃するという、コミカルな演出を見ることができる。


このモーションの時に、相手が投げ間合いの中にいれば…


投げが発動する。「力」では出が遅いので使いづらい

技コマンド表

●特殊技	
符呪・唱閃	←+B
明流・踏みつけ	空中で↙or↓or↘+C
天文・墜つる宿曜	空中で接近して↑以外+B
●必殺技	
式神・天空	↓↘→+AorB
劾鬼・泥田坊	→↓↘+AorBorC
明流・鞠転げ	泥田坊接地後AorBを押し続ける
明流・鞠放り	泥田坊接地後↖or↑or↗+C
明流・鞠落とし	泥田坊接地後↙or↓or↘+C
劾鬼・清姫	→↘↓↙←+A
天文・星の巡り	↓↑+C
護り人形	→↘↓↙←+B
変化人形	→↘↓↙←+C
●超奥義	
式神・六合	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→+B

素手時

●特殊技	
符呪・唱閃	←+B
明夜・踏みつけ	空中で↙or↓or↘+C
●必殺技	
式神・天空	↓↘→+AorB

※記事内容及び画面写真等はすべて開発中のものです。



対空技になる天文・星の巡り。威力は小さいが確実性は高い

●天文・星の巡り

体のまわりに光線をまとわせながら上昇、浮いた相手に手から出す光で追い打ち。

判定は強く、対空技として信頼できる。ただしカス当たりになるため威力は小さい。

また、1段目、および最後の手による攻撃は昇華することができる。

●護り人形

体のまわりに人形をまとわせる技。これがついていると、相手の打撃技に対する防御力が2倍になる。ただし有効なのは最初の1発のみ。

また、表示タイムで5秒経過するか必殺技を出すと、解除されてしまう。

●変化人形

対戦相手キャラに変身する技。しかし、変身している間は通常技しか出すことができない。しかも、相手キャラと色が違うので、どっちがどっちのプレイヤーのキャラなのかが一目でバレてしまい、あまり意味がない。

超奥義・潜在奥義

●式神・六合

あかりがピョンと跳びはねて地面にお札を張りつける。このモーションが相手にヒットすると、地面から式神（見た目は大百足）が出てきて相手を攻撃する。



引き倒した相手に式神が襲いかかる技。判定は下段だ

連続技には組みこめない。跳ねるという性質を活かして、相手の下段技をかわしながらヒットさせるという使い道があるが、タイミングを合わせるのはかなり難しい。

●劾鬼・百鬼夜行

武器をバトンのように回転させて上に放り投げる。これがヒットすると画面が暗転し、たくさん鬼が出てきて相手をひき殺す、というすごい演出の技。威力もすごい。

出がかなり早く、簡単に連続技に組みこめる。空中の相手にもしっかりヒットするので、追い打ちにも使えるぞ。

最後に出る一つ目小僧にも攻撃判定があるぞ。普段は起き上がった相手に届く前に消えてしまうが、画面端に追いこんでいる場合はしっかり相手まで届くので、後ろを追いかけて攻めることができる。



対戦相手、鬼にボコボコにされるの図。威力は絶大だ

対人戦講座

小ジャンプBの早出しが強い。この技で攻めのきっかけをつかんでいこう。垂直や後ろジャンプも駆使すべし。攻めにまわってからは、裏まわりが狙いやすいジャンプCも混ぜるといいぞ。



接近したらもう1度ジャンプし、裏まわりを狙っていこう

あかりはあまり地上戦に向いていないので、地上戦には固執せず、跳びまわった方がいいだろう。

弾きで落とそうとしてくる相手には、ジャンプ攻撃を出さずに着地して投げや連続技を狙うべし。



「技」なら、しゃがみ弱斬りなどをガードさせたあとに…



劾鬼・清姫を狙うといい。相手が暴れるなら式神・天空だ

跳びこんで相手に接近したら、「力」なら立ちB↓キャンセル式神・天空、「技」なら、←+A・A・A・B↓キャンセル式神・天空の連続技を狙う。ガードされていてもOKだ。このあとは、↘+Cで相手の足元を狙ったり、垂直ジャンプしてみるといった選択が有効。

他に、「技」ならば通常技キャンセルで劾鬼・清姫を狙ってもいい。立ちBから連続技になるし、ガードで安定している相手や弾きにも対応できる。出の早い打撃技を出させると割りこまれることがあるので、多用は禁物だが。

最後に連続技を紹介。

「力」では、キャンセル可能なすべての通常技から劾鬼・百鬼夜行が入る。他に、B+Cで浮かせてキャンセル百鬼夜行や、相手のジャンプ攻撃を弾いた時などが百鬼夜行を決めるチャンスなので狙っていこう。

「技」では、A・A・B↓キャンセル劾鬼・清姫。乱舞奥義は式神・天空×n↓劾鬼・泥田坊（B）↓明流・鞠落としがいいぞ。

すぐに百鬼夜行を出そう。当たらなそうだがしっかりヒットするぞ



「力」の時に相手のジャンプ攻撃を弾くことに成功したら…



富嶽からの追加技を極め大ダメージを狙おう!



神崎十三（かんざきじゅうぞう）

解析／ジェイケイ

技解析

通常技

巨大な金棒で攻撃するだけあり、リーチの長さはトップレベル。半面、出るのが遅くてスキも大きい技が多い。

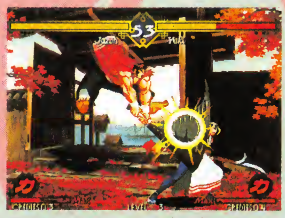
➡+Bはその典型ともいえる技。遠距離での牽制に使えるが、スキが大きいので多用は禁物。相手が忘れた頃に使う程度にしておこう。

しゃがみBは、➡+Bには劣るが充分リーチが長く、下段弾きでしか返せないという利点がある。届く間合いならこれを使おう。「技」なら、ガードされた時のみキャンセルをかけることが可能だ。

接近戦では立ちAとしゃがみAが使いやすい。立ちAはリーチ、出の早さともにそこそこ優秀で、キャンセルもかかる。しゃがみAは微妙に出るのが遅い代わりにスキが小さいので、ヒット後、目押しで立ちAにつなげられる。

ジャンプ攻撃はBが使いやすい。斜め下に突き出ているので、性能のいい対空技以外はつぶすことができる。

ちなみに、十三のダッシュはダウン攻撃になるぞ。


見た目ほどではないが判定が強い。出が遅いので少し早出しで



ダメージはほんのわずか。余裕がある時のおちょくり用だ

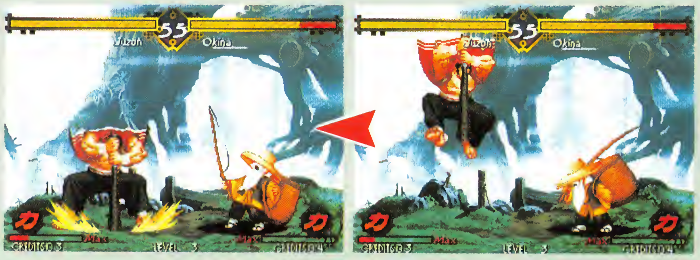
必殺技

●激震

小さくジャンプして金棒を地面に叩きつけ、地響きを起こして相手を転ばせる技。

弱は攻撃範囲が限られていて、開始直後より近い間合いでないと当たらない。強は相手が画面端にいても当たるが、出が遅く、スキも大きい。強のみ、ジャンプする時にも攻撃判定があり、至近距離なら2ヒットするぞ。「力」だと「技」よりもスキが大きく、強に関しては出るのも遅い。

立ちガードで防げないうえに、弾きで返されることもなく、弱は垂直に、強は斜め前に小さくジャンプしたあと…


金棒を叩きつけて地響きを起こす。下段技なのがオイシイ

いので、中～遠距離での牽制に使おう。ガードされてもまず反撃は受けないぞ。ただし、ジャンプ中の相手には当たらないので、跳びこまれると危険。多用はしないように。

また、富嶽、金剛重堕、轟弾衝（空中ヒット時含む）、刮目・大激慟などを決めたあとの追撃にも使える。ダウン中の相手にヒットするのだ。

弱なら連続技に組みこむこともできる。金剛重堕の出が遅い「力」では重宝するぞ。

ちなみに、攻撃判定は背後にもあるので、前転起き上がりをした相手を跳びこすように出せば、裏まわり（?）で当てることが可能だ。

●轟弾衝

金棒を突き刺すように振り降ろす技。振り上げ部分にも攻撃判定があり、間合いが近ければ2ヒットする。ボタンを押していた時間により、性能が4段階に変化するぞ。

段階が上がるほどダメージが大きくなり、攻撃範囲も広くなるが、出るのは遅くなってスキも大きくなる。3&4段階目はしゃがみガード不能。出るのが早い1&2段階目なら、立ちAをキャンセルして出せば連続技になるぞ。


1段階目。動作が素早いのが利点だが、ダメージは小さい


こちらは4段階目。タイム表示5カウントぐらいでたまる

おもな使い道は地上戦での牽制。弾きで返されないうえ、跳びこもうとした相手に1段目がヒットすることも多いのだ。動作の早い1～2段階目をこまめに使うのがいい感じ。

ちなみに、この技もダウンしている相手にヒットする。ためるボタンは、使用頻度の低いCボタンがいいだろう。

●富嶽

相手を上空に放り投げたあと、落ちてきたところを金棒で打ち上げ、さらに金棒で発生させた衝撃波を叩きこむ、豪快なコマンド投げ。

技を出してから相手をつかむまでにスキがあるので、出がかりをつぶされることもあるが、間合いの広さはなかなかのもの。「力」は「技」よりも間合いが広いぶん、空振りした時のスキが少し大きい。

放り投げたあとの追加技は、2発とも自分で入力する必要がある。当てるだけならそれほど難しくないが、当て方によってダメージが変わるのがポイント。1段目はできるだけ引きつけてから、2段目は相手の真横からそれぞれ当てると、ダメージが大きいのだ。吹き飛ばし方も変わり、ダウン攻撃が入りにくくなるが、



追い打ちは、クリーンヒットさせるとダメージが増加するぞ

2発ともクリーンヒットさせるのは難しい。要練習だ

技コマンド表

●必殺技	
激震（げきしん）	➡⬇↘+AorB
轟弾衝（ごうだんしょう）	AorBorCを2秒以上押してから離す
富嶽（ふがく）	➡↘⬇↙⬅+B（富嶽後⬇↘➡+Bで追加技①、追加技①後⬇↘➡+Bで追加技②）
金剛重墜（こんごうじゅうつい）	⬇↘➡+AorB
●超奥義	
刮目・大激慟（かつもく・だいげきどう）	⬇↙⬅↙➡+AB（大激慟中⬇↘➡+Bで追加技）
●潜在奥義	
刮目・超激慟（かつめ・ちょうげきどう）	接近して➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+B

ダメージが大きくなる範囲内で極力高めで当てれば強激震が間に合う。極めるしか！



力のこもった多段攻撃だけあり、ダメージはなかなかのもの

●金剛重墜

相手に向かって突進して3回連続で攻撃する技。

スキが大きく、ガードされると反撃確定だが、ダメージが大きいので連続技に組みこんで使おう。強攻撃をキャンセルして弱で出せばつながってくれるぞ。ただし、「力」は「技」に比べて出るのが遅いので、少しでも間合いが遠いとつながらない。強は「力」でも「技」でもつながらないので使いどころはない。

昇華対応技で、1or2段目から刮目・大激慟につなげられる。ただし、1or2段目がヒットした直後に出さないと連続技にならないので注意。

弱の3発目は中段技で、しゃがみガード状態にヒットすると相手をよろけさせることができる。知っている人には何の意味もないのだが。



ダウンさせた相手に容赦なく追撃を加えるヒドイ技。威力絶大

超奥義・潜在奥義

●刮目・大激慟

突進技。地上の相手に当たると走りながら押していき、追加入力すると金棒乱舞が発生する。押している最中もわずかにダメージを与えられるので、できるだけ遅めに追加技を出した方がお得。ただし、画面端にぶつかると追加技を出せなくなるので注意。画面端で決めた時は、すぐさま追加技を出す必要があるぞ。

条件は限られているが、連続技に組みこむことが可能。「力」は金剛重墜からの昇華が、「技」は乱舞奥義からが決めやすい（終了直前に立ちBキャンセル）。スキは大きいが、けずりダメージも大きいので、トドメのけずりに使うのも有効だ。



十三大暴走。追加入力すると金棒で相手を殴りまくるぞ

●刮目・超激慟

引きずり倒した相手を金棒で殴りまくり、さらにジャンプして金棒を叩きつける技。

コマンド投げだが、やはり出がかりにスキがある。投げ間合いは富嶽と同程度だ。おもな使い方は、弾きを先読みしてダッシュから狙う、相手の攻撃を弾いたあとすぐにダッシュで接近して決める、相手の起き上がりに狙う、など。

対人戦講座



跳びこみ防止にもなる。低い段階ならこのあと弱激震が入るぞ

地上戦では、試合開始直後より少し近い間合いから轟弾衝で牽制するのが基本。たまにしゃがみBや弱激震を出してみるのも効果的。

攻める時は跳びこみとダッシュで。跳びこみは（ダッシュ）小ジャンプBがメイン。ガードさせたあとは、しゃがみA、（ダッシュして）富嶽、弾き、小ジャンプなどで攻めよう。間合いが近い時は、技を出さずに着地して富嶽も混ぜるとなおよい。弾きやガード対策になるぞ。

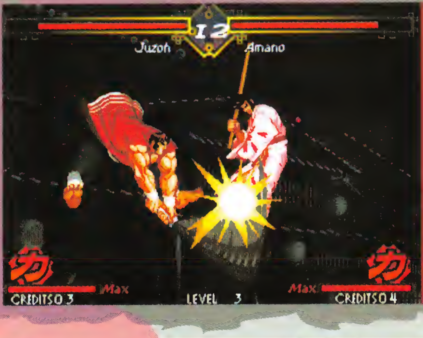
ダッシュしたあとは、一気に接近して富嶽を狙うか、相手が手を出してくることを予測して途中で弾きを出すかを使い分けよう。

相手に押され気味になった時は、先読み対空になる垂直or後ろジャンプB（早出し）が有効だ。

剣質による違いを補足しよう。「力」は接近戦用の地上技に難があるので、間合いが近い時は、小ジャンプ、富嶽、弾きを中心に闘おう。

「技」は立ちA・B（連殺斬）が使いやすい。ヒット時はキャンセル弱金剛重墜→弱激震で大ダメージを与えられるし（跳びこみからつなぐのも簡単）、ガードされてもキャンセル弱激震を出せば反撃されにくいのだ。弾き空振りのスキに決めやすいのも利点。

最後に弾き後の追撃を紹介。「力」は立ちB→キャンセル弱激震→轟弾衝（1段階目）が安定。至近距離なら立ちB→キャンセル弱金剛重墜（2段目）→キャンセル刮目・大激慟→弱激震も狙える。「技」はダッシュして立ちA・Bからの連続技が安定。Dボタンの反撃技→キャンセル刮目・大激慟も可能。ジャンプ攻撃を弾いたあとは、→+Cを当てて弱激震で追い打ちするか、前方ジャンプBを当てたあと着地を攻める（ダッシュ富嶽など）といい。



ジャンプ方向や出すタイミングを変えて振りまわすだけでも結構強い



こうなれば着地で富嶽（「技」は連続技でもOK）が確定だ



「技」は連続技が強力。立ちAヒットが大ダメージに結びつくのだ

必殺技は ため系 攻める時は俊殺を 使おう!



鷲塚慶一郎

解析／DSP-たろりん

技解析

通常技

しゃがみBは、刀を下から振り上げる技。動作は遅いが判定は強いので、早めに出せば対空技として使っていける。相手の小ジャンプを落とす時などは、反応が遅いとつぶされる可能性もあるけどね。
また、しゃがみBは立ちBよりもはるかにリーチが長いので、連殺斬に組みこむ技には、立ちBではなくしゃがみBを使っていく方がいい。



空中戦に強い。相手が跳んできたらすぐにジャンプBを出そう

ジャンプBは下方に鋭い突きを放つ技。判定が強く、出が早いので、空中戦で使えるぞ。もちろん跳びこみに使ってもいい。
↘+Dは比較的リーチの長い下段技。キャンセルがかかるので、攻めの途中に組みこむと有効だ。



地上の通常技の中で1番頼れる。キャンセルもかかるぞ

→+Bは、リーチが長く威力の高い突き。出がかなり遅いのが難点だが。乱舞奥義中の連続技に組みこむ通常技は、この技が最もいいだろう。連打するだけでかなりの体力を奪えるぞ。

必殺技

●疾空殺

剣から衝撃波を飛ばす、ため系の飛び道具。
弱で出せばスキも小さめ。出は結構遅いが、まったく使えないというほどではない。中間距離で、多用しすぎない程度に牽制技として使っていこう。



弱疾空殺。中～遠距離での牽制に、たまに使うといい

強は衝撃波を2発飛ばすのだが、出が致命的なほどに遅く、撃ったあとの硬直時間もかなり長い。使う価値はないといっても過言ではない技だろう。



こちらは強疾空殺。出るのが遅すぎて使いづらいのだ

●虚空殺

斜め前方45度に刀を突き上げる。いかにも対空技に使えそうな必殺技。真上にいる相手にはヒットしないので、遠間からの跳びこみを落とすために使う。



対空技の虚空殺。引きつけすぎず早めに出すと強いぞ

弱、強ともに無敵時間はないので、相手が跳んだら早めに出してしまおう。
強で出すと、剣から衝撃波が発生し、画面の1番上まで攻撃判定が出る。しかし、攻撃発生が遅いし、1番上まで届くことによるメリットも特にない。使いやすい弱のみを使うようにしよう。

●狼牙

相手に向かって走っていき、肩口から突っ込んでタックルを決める技。ヒットすると、相手をよろめかすことができる。
スキは大きく、ガードされると反撃を受けてしまうので、連続技専用の技といえる。昇華対応技なので、真・狼牙までつなげばかなりのダメージを与えることができるぞ。

追加技①の↓↘→+Cは、鋭い突きを繰り出す技で、相手をダウンさせることができる。狼牙から連続でつながるので、ヒット時には必ずこの技につないでいこう。入力が遅れてしまってもちゃんと連続ヒットするぞ。
↓↙←+Cの追加技②は、ピョンと跳ねてジャンプBのような突きを出す中段技。こちらも狼牙から連続ヒットするが、ガードされると反撃を受けてしまうし、ヒットしてもダウンを奪うことはできないので、あまり使い道がない。狼牙がガードされた時に、ディレイをかけて出すと、相手が動こうとして引っかかってくれるかもしれない。



突進技の狼牙は、スキは大きいが威力はあるので連続技に使え

追加技①。かけ声とともに突きを放ってダウンを奪う



追加技②。中段だが、狼牙の時点でバレてしまう

技コマンド表

●必殺技	
疾空殺（しっくうさつ）	←ため→+AorB
虚空殺（こくうさつ）	↓ため↑+AorB
狼牙（ろうが）	←ため→+C（狼牙後↓↘→+Cで追加技①、↓↙←+Cで追加技②）
俊殺（しゅんさつ）	↓↙←+AorB（俊殺中AorB連打で追加技）
●超奥義	
真・狼牙（しん・ろうが）	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
最終・狼牙（さいしゅう・ろうが）	↓↙←↙→+B（ため可）

●俊殺

目に見えないほど素早く鋭い突きを繰り出す技。

出が早く、リーチもかなり長いので、中間距離での牽制技として重宝する。高めの位置を攻撃しているので、相手がジャンプしようとしたところに当たることも多いぞ。スキも小さいので、弾き以外の手段で反撃を受けることはまずないだろう。



俊殺。鷲塚の主力必殺技。これで牽制してから攻めこめ

鷲塚の必殺技の中で唯一ためが必要ない技なので、地上で近づいて攻めこむ時などにも、キャンセルから出して相手をかためるのに使っていけるぞ。ためが完了していない時の連続技のシメにも、この技を使おう。

追加技は、俊殺が出ている間にボタンを連打することによって、斜め上、正面、斜め下の順に突きを繰り返すというもの。最後の斜め下の突きのリーチが短いため空振りしやすく、牽制中に使うには向いていない。近距離で俊殺をヒットさせた時に、与えるダメージを増加させるために使っていくといい。

ちなみに、「技」では俊殺が空振りしていても追加技が出せるのだが、「力」では相手にヒットするかガードさせないと出すことができない。

超奥義・潜在奥義

●真・狼牙

その名の通り、狼牙のパワーアップ版。相手に向かって突進する乱舞技だ。

ヒットすると、相手を画面端まで押していき、メッタ斬りにしたあと、光柱つきの斬り上げでフィニッシュする。

連続技に組みこめるので、使う機会は多いぞ。



真・狼牙。タックル～メッタ刺し～光柱でフィニッシュ

●最終・狼牙

中段に刀を構えて相手に向かって突進する、狼牙の最終形態。ヒットすると背景がフラッシュし、新撰組の旗印である〝誠〟の文字がデカデカと表示される。新撰組ファンにはたまらない技(?)。

コマンド入力後、ボタンを押しっぱなしにしているとためることができ、ため時間によって威力が上がっていく。体が赤く光ったあと、さらに少し待ってから出すとガード不能になり、威力もすごい。だが、そこまでためるにはかなり時間がかかり、狙える場面は今のところ見つかっていない。入力してすぐにボタンをはなしても連続技には組みこめないので使いづらい。



最終・狼牙。威力はものすごいが、確実に決まる状況はない

対人戦講座

中間距離では、フェイントを混ぜつつ弱疾空殺や俊殺で牽制する。対空技にはしゃがみB、弱疾空殺、昇りジャンプBなどを使っていく。とっさに出す場合は昇りジャンプBがいい。



しゃがみBが対空になるが、小ジャンプを落とすのはキツい

中間距離から攻めこむ手段としては跳びこみがあるが、ダッシュから↘+C→キャンセル俊殺といった連係も有効だぞ。↘+Cは結構リーチが長いので当てやすい。

俊殺をガードさせたあとはほぼ五分の状態。もう一度俊殺を出す、相手の反撃を弾く、逆に様子を見て相手の弾きの硬直を狙う、のどれかが有効になってくるぞ。

相手の技を弾いたあとは、「技」ではダッシュで近づいて、立ちA・A・しゃがみB(連殺斬)→キャンセル狼牙(→追加技)or真・狼牙。「力」では、しゃがみB→キャンセル俊殺(→追加技)or真・狼牙を決めていこう。

「技」は、接近戦もなかなか強い。下段のしゃがみAからしゃがみBにつなぎ(連殺斬)、ヒットしていたら狼牙や真・狼牙を決める。ガードされていたら俊殺に連係し、また近づくチャンスをうかがうわけだ。

連続技を紹介。「力」では、ジャンプB→立ちB→キャンセル狼牙→昇華して真・狼牙。「技」では、ジャンプB→←+A・A・A・B(連殺斬)→キャンセル狼牙(→追加技)or真・狼牙。



ダッシュで近づいて、↘+Cで相手の足元を狙い…



ガードされていたらキャンセル俊殺で相手をかためよう



しゃがみAは下段判定。これがヒットしたら…



連殺斬でしゃがみBにつなぎ、キャンセル狼牙を決めよう

地舐め滑り後の怪しい攻めが魅力的!?



紫鏡

解析／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

⬅＋Aは接近戦の要となる技。出が早くスキも小さいので、ヒット後に⬅＋A（少し前に歩いてからでもOK）や立ちBなどが連続技になるし、ガードされてもわずかに有利。

➡＋Cは出が早いうえにリーチが長いので、相手の技の出がかりを狙って出したり、必殺技ガード後の反撃などに使うといい。ヒットさせたあとはダウン攻撃を決めよう。ただし、ガードされると反撃される可能性が高く、大型キャラ以外のしゃがみ状態には当たらないことに注意。



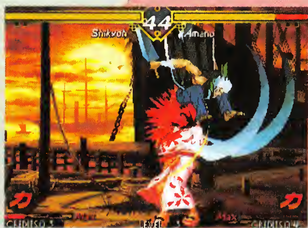
対空性能はかなり高い。小ジャンプに反応するのはキツイけどね

立ちBは対空技として機能する。出が早くキャンセルもかけられるので、連続技のつなぎとしても役に立つぞ。

↘＋Cはスライディング。下段でダウンを奪える。キャンセルをかけることも可能だ。

ジャンプ攻撃は、攻撃判定が大きく裏まわりも狙えるBを使おう。少し早めに出すと裏まわりで当てやすいぞ。

狂行・臓物探りは、ダウン攻撃（⬆＋B）からの追加技。ダメージが大幅に増加するので、ダウン攻撃を決めたあとは必ずこの技につなごう。



裏まわりを狙いやすいジャンプBは、ラッシュには欠かせないぞ

必殺技

●禿鷲

武器を回転させながら放物線状に投げる技。弱は軌道が低いぶん射程距離が短く、強はその逆。攻撃判定が存在するのは落下中までで、戻ってくる時にはない。

ガードされた時点で攻撃判定がなくなるうえ、上昇部分でガードされると反撃を受けるほどスキも大きい。しかも、武器を受け取る前に攻撃を食らうと武器を落としてしまう。単発での使い道は遠距離からの牽制（弱）ぐらいだろう。



バサラっぽい技。「ハゲワシィ〜！」と叫びながら武器を放り投げる

●啄み

禿鷲で投げた武器が、垂直に上昇したあと落下する技。武器が戻ってくる時にも出せる。しゃがみガード不能で、上昇中にも攻撃判定があり、禿鷲と違って紫鏡が攻撃を食らっても攻撃判定が消えない。

相手の真上〜やや手前で発生させるのが有効な使い方。禿鷲後に反撃されそうな時のフォローにもなる。禿鷲を落下時にガードさせたあとなら、上昇部分から当てられるぞ。

示源や十三に対しては、近距離で禿鷲をガードさせた直後に出しても上昇部分から当てられる。ヒット後はダッシュ立ちCが連続技だ。

また、相手の背中にかすらせるように出すと、なんとガード不能になる。実戦ではまず狙えないんだけど。

この技の欠点は、確実に武器を落としてしまうこと。使うにはそれなりの覚悟が必要。

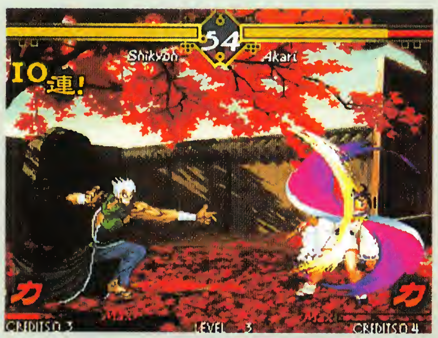
●廻転肝えぐり

弱は前に、強は前斜め上に向かって武器を回転させながら突き出す技。最大12ヒット。

使用頻度が高いのは弱。弱攻撃からでも連続技になるし、全段当てればガードされても反撃を受けにくい。通常技をキャンセルして出すといいぞ。

追加入力でリーチが延びるのだが、これが必要なのは間合いが遠い時だけ。ヒット数は変わらないし、間合いが近いと相手を突き抜けてしまい、全段当たらなくなるからだ。

強はジャンプ攻撃を弾いたあとの追い打ちに使える。根元で当ててから追加入力してダウン攻撃まで決めれば、なかなかのダメージだ。ただし、高い位置で当てた時に追加入力してしまうと、ダウン攻撃が間に合わなくなるので注意。



けずりダメージもなかなかだが、あとにつながらないのが欠点

●地舐め滑り

高速で地面を這う移動技。レバーを前に入れたままにすれば這い続けることができる。

通常のダッシュと違う点は、姿勢が極端に低いこと、相手を通り抜けて反対側に抜けられること、一定距離進まないと止まれないこと、通常技をキャンセルして出せること。

この技で接近したあとは無慈悲刺しを狙うのがセオリー。相手を通過してから攻めるのも有効だが、地舐め滑りをやめた直後は紫鏡の向きが変わってないので、必殺技、ダッシュ、ジャンプなどは逆向きのままおこなわれることに注意（コマンドも逆向き）。通常技は相手側に出てくれるぞ。



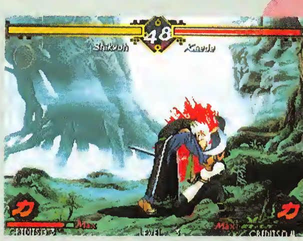
そのスピードにはゴキもびっくり。しかも上半身無敵なのだ

●斬肉鎌鼬

突進技。地舐め滑りと同じモーションで突っこんでいき、ヒットすると武器で斬りつけてから（強はさらに噛みついたあと）蹴り飛ばす。弱よりも強の方がダメージが大きく移動距離も長いが、出るのは遅くスキも若干大きい。

地舐め滑りと混ぜて中間距離からの奇襲に使うと効果的。ガードされても反撃を受けにくい弱を使おう。

連続技に組みこむことも可能。弱攻撃をキャンセルして出してもつながるぞ。起き攻め重視なら決めたあとのスキが小さい弱、ダメージ重視なら強を使うといい。



よく分からないうちに食らってしまう突進技。実は対空にもなる

技コマンド表

●特殊技	
狂行・臓物探り	ダウン攻撃中にレバガチャ
●必殺技	
禿鷲	↓↙←＋AorB
啄み	禿鷲中↑＋B
廻転肝えぐり	→↓↘＋AorB（廻転肝えぐり中AorB連打で追加技）
地舐め滑り	→←→＋C
斬肉鎌鼬	←↙↓↘→＋AorB
斬肉大鋏	空中で↓↙←＋B
無慈悲刺し	接近して→↘↓↙←＋C
●超奥義	
迷兇死衰・狂気	↓↘→↓↘→＋AB
●潜在奥義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→＋B

素手時

●必殺技	
地舐め滑り	→←→＋C

※記事内容及び画面写真等はすべて開発中のものです。

●斬肉大鋏

空中から斜め下に突進して斬りつける技。しゃがみガード不能。出せる高さに制限があり、低い位置では出せない。出が遅いのでヒットしにくいが、相手の足元を狙えばガードされても反撃は受けにくい。昇華対応技で、着地と同時に迷兇死衰・狂気を出せるが、斬肉大鋏がヒットしていても連続技にならず、ガードされていた時は出の早い技で割りこまれてしまう。



フライングクロス狂刀。出が遅すぎるので誰も食らってくれません

●無慈悲刺し

引きずり倒して武器をグリグリ突き刺すコマンド投げ。間合いはわりと広い。「力」の方が決まらなかった時のスキ（空振りポーズ）が大きい。



狂刀を突き刺して激しくグリグリする。かなり死ねる技だ

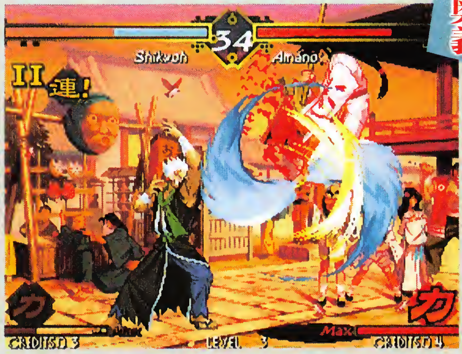
超奥義・潜在奥義

●迷兇死衰・狂気

禿鷲の強力版。投げた武器は放物線状にゆっくり飛んだあと地面に落ちる。飛んでいる間は常に攻撃判定があり、多段ヒットする。

攻撃判定が消える前に紫鏡の硬直が解けるので、出してしまえば反撃を受けず、この技で相手の動きを止めておいて攻めることも可能。ただし、バックステップで逃げられやすいうえ、武器がないので貧弱な攻め方しかできない。禿鷲と同じように武器を落としてしまうのも難点だ。

一応、相手を端に追いつめて上昇部分が当たらない位置から出し、すぐに地舐め滑りで走り続けると、相手の対応によっては逆ガードになる。ヒットしたあとは追撃が入るので（画面中央でも可能）、立ちCを入れておこう。



技性能自体は納得できるレベルなのだが武器を落とすのは勘弁

●迷兇死衰・凶飢

低い姿勢で突進していき、ヒットすると画面に"凶"の字を書くように移動しながら斬りまくる技。

ガードされるとスキだらけになるので、連続技に組みこむのが手堅い使い方。強攻撃をキャンセルして出せば連続技になってくれるぞ。



連続技に使えるので、"凶"を見れる機会は多い。ダメージはやや小さめ

対人戦講座

牽制に適した技を持っていないので、中途半端な間合いでの地上戦は苦手。ジャンプ、バックステップ、地舐め滑り、斬肉鎌鼬で素早く動きまわり、相手を翻弄していこう。

中間距離では、地舐め滑り・無慈悲刺しと弱斬肉鎌鼬を使い分ける他、跳びこんで接近戦に持ちこんでもいい。跳びこみはジャンプBで。裏まわりを狙うならダッシュジャンプを使うといい。当然、ヒット後は連続技（後述）だ。ガードされた時は、←+Aで刻みつつ、地舐め滑り（近い時はダッシュ）から無慈悲刺し、前ジャンプ（通常ジャンプなら裏まわりを狙える）、弱斬肉鎌鼬（←+Aのあとキャンセルしないで出せば反撃をつぶせる）などを使い分けて攻めよう。相手が暴れるようなら弾きを混ぜるのも効果的だ（特に跳びこみ直後）。

ここで紫鏡っぽい（？）怪しい攻め方を紹介。地舐め滑りで相手を通過したあと相手方向にジャンプすると、紫鏡の向きが変わっていないため、後ろジャンプになる。そのあとジャンプBを出せば裏まわりのように当てられるのだ。また、通過後にバックステップ（レバー相手方向2回）すれば、さらに相手を通過することができる。すぐに←+Aや無慈悲刺しを狙うといいぞ。この攻め方は、ジャンプBを当てた直後や相手の起き上がりに使うと効果的だ。

連続技は、←+A×1〜2→立ちB→キャンセル斬肉大鎌鼬 or 迷兇死衰・凶飢がオススメ。最後はキャンセル地舐め滑り→無慈悲刺し or ←+AでもOK。相手が立ち状態で食らっていたら、←+A×2〜3→➡+C→ダウン攻撃も入るぞ。相手の地上攻撃を弾いたあとは、単発の斬肉鎌鼬（迷兇死衰・凶飢）か、ダッシュして立ちBからの連続技を決めよう。ジャンプ攻撃を弾いたあとは、強廻転肝えぐり or ➡+Cを当ててダウンさせ、ダウン攻撃を決めるべし。

これぐらいの間合いに長居は禁物。バックステップするか突っこむべし



リーチは短いが、攻撃動作が非常に早い優れモノなのだ



まずは地舐め滑りで相手を通過。このあと相手方向にジャンプすると…



この通り。ジャンプする間合いによって裏表を調節できる



注目すべきは特殊技と上下段の連殺斬か!?



李 烈火（リー・レツカ）

解析／DSP-たろりん

技解析

通常技・特殊技



出が早いし、少し前に進むので当てやすい。ここから攻めこもう

立ちAはリーチは短いが出は早い。近距離戦で相手の動きを止めたり、連係の始動技として重宝する。少し前に進みながら技を繰り出すので、リーチの短さもそれほど気にならないぞ。

立ちB、およびしゃがみBからは、キャンセルで旋風を出すことができる。連係・連続技のおとも。しゃがみBは下段判定なので、特に重要になってくるのだ。

→+C、↘+Cは出が早くてリーチも長い。中間距離で出すといい技だ。しかし、ガードされると反撃を受けることもあるぞ。



立ちBとしゃがみBはキャンセル可能。しゃがみBは下段だ

続けて↓+Cを入力すると、キャンセルで旋風が出るぞ

ジャンプ攻撃ではジャンプCが強い。攻撃判定が長い時間出続けるので、当てやすいぞ。しかし、下方向への判定が弱いので、対空技で落とされやすいという欠点もある。

ジャンプBは2段技なのだが、背の高い相手にしか2段両方は当たらない。相手キャラによってジャンプCと使い分けていこう。



ジャンプB。1段目ガード後に相手がしゃがむと当たる

霞は全身無敵になる避け動作。ここからさまざまな技に連係できる。動作中にガードに移行することもできる。



霞は全身無敵。相手の攻撃を避けたら火影を出して反撃しよう

火影は霞から出す打撃技で、キャンセルもかかる。リーチも長くて使いやすい。

焔群は霞から出す中段技だが、リーチが短くて使いづらい。ここからつながる技もないので使い道なし。

旋風は下段のキックで、霞からだけでなく、立ち&しゃがみBから出すこともできる。Cボタンを続けて押すことで3発まで連続で出すことができ、1発目と2発目にはキャンセルもかけられる。3発目は相手をダウンさせられるぞ。途中で→+Cと入力すると（2段目からは↘+Cでも可）龍砕落が、1発目のあと↘+Cと入力すると、相手を転ばせる蹴りが出る。

龍砕落は4ヒットするかかと落としだが、残念ながら中段判定ではない。旋風からだけでなく、立ち&しゃがみBから出すこともできるぞ。

息吹は体力回復。あまり意味はないが、余裕の演出にどうぞ。

技コマンド表

●特殊技	
霞（かすみ）	A+B
火影（ほかげ）	霞中AorBorC
焔群（ほむら）	霞中↓↙←+B
旋風（せんぷう）	霞中↙or↓or↘+C
龍砕落（りゅうさいらく）	旋風後→+C
息吹（いぶき）	挑発中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←+C（連続3回入力）
炎扇翔（えんせんしょう）	→↓↘+B（ヒット中↓+Bで追加技）
炎龍擺尾（えんりゅうはいび）	→↘↓↙←+AorB（炎龍擺尾中←↙↓↘→+Bで追加技）
無影脚（むえいきゃく）	空中で↙or↓or↘+C
●超奥義	
奥義・炎龍纏身（おうぎ・えんりゅうてんしん）	↓↙←↙→+AB
●潜在奥義	
秘奥義・蒼天無影脚（ひおうぎ・そうてんむえいきゃく）	↓↙←↙→+B

素手時

●特殊技	
息吹（いぶき）	挑発中スタートボタン押しっぱなし
●必殺技	
龍槌旋（りゅうついせん）	↓↙←+C
無影脚（むえいきゃく）	空中で↙or↓or↘+C

必殺技

●龍槌旋

炎をまとった浴びせ蹴りを繰り出す技で、3ヒットする。3段目は中段判定だ。



龍槌旋は連続入力技。連続技に組みこんでいこう

ヒットした時に同じコマンドを追加入力することで、さらに3ヒットする追い打ちの蹴りが出せる。連続3回まで入力可能なので、最高9ヒットすることになる。

使い道は連続技がメイン。中段技といってもバレやすいし、ガードされると反撃を受けてしまうぞ。

●炎扇翔

炎をまとった蹴りを出しながら上昇する技。攻撃判定は5回出ているが、大きいキャラが相手でないと5ヒットすることは少ない。

出が早いので対空技として使うことができる。無敵時間はないが、技の入力と同時に炎の攻撃判定が出るので、悪くても相打ちを取ることができるぞ。

↓+Bと追加入力すると、相手を地面に叩きつけるかかと落としが出るぞ。

●炎龍擺尾

地上を駆ける突進技。弱は2ヒットするが、スキが大きいため反撃を受けることもある。1段目、2段目ともに昇華できるが、間合いが離れてしまって奥義・炎龍纏身がつながらないのも残念。

強は1ヒットのみで、ヒットしたあと相手の反対側まで通り抜けていく。追加技は連続ヒットしないので、あまり使う意味はない。反対側に抜

炎扇翔は出が早いので、対空や割りこみに使えるぞ



※記事内容及び画面写真等はすべて開発中のものです。

けてから出すと、ちゃんと相手の方に振り向いて技を繰り出すので、たまに使えば奇襲にはなるかも。また、強は相手を通り抜ける直前くらいに昇華すると、奥義・炎龍纏身がしっかり連続技になる。

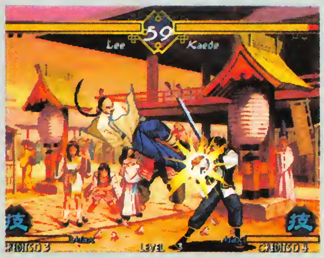


炎龍擺尾は昇華対応なので、「力」での連続技に使おう

●無影脚

空中から軌道を変えて前方斜め下にゆるやかな角度で突進し、ヒットすると無数の蹴りを浴びせながら着地するという技だ。

攻撃判定は着地するまで出続けるので当てやすいのだが、ガードされると反撃を受けてしまうので、使いどころが難しい。



無影脚。奇襲としての効果はあるが、当てても反撃を受ける

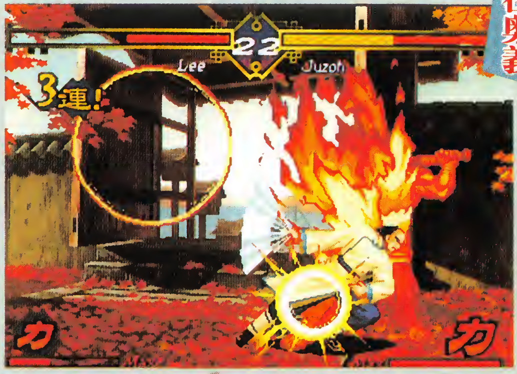
超奥義・潜在奥義

●奥義・炎龍纏身

扇子を振り上げて攻撃したあと、前に突進して相手の後ろまで走り抜ける。すると、李の走ったあとに、後ろから順に火柱が上がっていき、次々と相手に襲いかかる。

連続技に組みこむことができるが、最初の扇子のリーチが短いため、密着状態から出さないとヒットしない。

スキは大きく、ガードされると反撃を受ける。後ろに発生する火柱には一見攻撃判定がありそうだが、突進部分がヒットしなかった場合はなぜか攻撃判定がなくなってしまうのだ。



奥義・炎龍纏身。間合いが近ければ連続技に組みこめる

●秘奥義・蒼天無影脚

突進乱舞技。相手をボコボコと蹴りながら突き進み、地面から現れた炎の龍が相手の体を貫いてフィニッシュ。

立ち&しゃがみBなどから連続技にすることができるのだが、出るのはそれほど早くない。間合いが遠いとダメだし、キャンセルするタイミングが遅くてもいけないなど、つなげる条件は厳しい



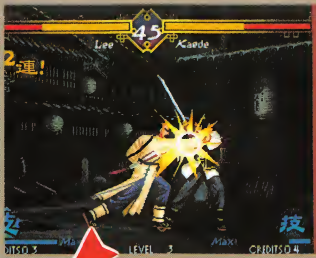
秘奥義・蒼天無影脚。突進乱舞技。連続技に使っていこう。威力はすごいぞ

対人戦講座

上から攻める場合、ジャンプCからの連続技を狙うか、弾き対策として技を出さずに着地して下段技からの連続技を狙う。下段スタートの連続技は、「力」では、しゃがみB→旋風（1発）→キャンセル龍槌旋（or強炎龍纏身）。「技」では、しゃがみA→（立ちA・しゃがみA）×3〜4セット→しゃがみB→旋風→キャンセル龍槌旋だ。連殺斬のつなぎは、しゃがみAから立ちAは目押しでつなぎ、立ちAからしゃがみAは、遅めにキャンセルをかけて間合いをつめるのがポイント。画面端だとスゴイことに…。

近距離では立ちAで牽制しよう。しかし、この技は当てても相手の方が有利になるので、「力」では続けて攻めるのは無理。ここで狙うのは弾きや霞。相手がこちらの攻めに割りこもうとして手を出してきたらゲットできるぞ。「技」でも同じことが可能だが、それよりも、立ちA・しゃがみAとつないで攻める方がいい。しゃがみAは下段でスキが小さいので、ここからB+Cを出したり、小ジャンプで跳びこんだり、もう一度立ちA・しゃがみAとつないでいくと非常に有効なのだ。

相手がこちらの攻めに対して弾きで割りこもうとしてくるなら、ステップで近づいて投げてしまおう。



下段のしゃがみAから、タイミングよく立ちAにつなぎ…



シメはしゃがみB・旋風・キャンセル龍槌旋×3だ



ディレイ連殺斬でしゃがみAにつなぎ、間合いをつめる

中段判定のB+C。起き上がりに重ねたり、跳びこみやしゃがみAをガードさせたあとに狙ってみよう



見事ヒットしたら、タイミングよく立ちAを出すとつながるぞ



如月影二との関係は!? 主力となるのは天魔落としだ！



斬鉄

解析／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

地上技は蹴り系が使いやすい。→+Cは弱技なみに出が早く、リーチもそこそこ長い。ヒット後、ダッシュからのダウン攻撃（↘+B）を決められるので、ダメージも満足できるレベルだ。スキがやや大きいので、相手の技の出がかりを狙ったり、連係への割りこみやスキのある技をガードしたあとの反撃に使おう。また、攻撃や弾きの空振りに決める技としても適しているぞ。



抜群のキレを持つ→+C。とにかく頼りになります

↘+Cは、出の早さは→+Cに劣るものの、リーチが長い下段攻撃なのでヒットしやすい。ガードされても反撃を受けにくく、キャンセルも可能。こちらから手を出す時はこの技をメインに使うといい。

ジャンプ攻撃はBがいい感じ。かなり後ろの方まで攻撃判定があるので、裏まわりで当てやすいのだ。

特殊技の霞斬りは、出るのが遅くスキも大きいのでイマイチ使いにくい。利点は、弾き成功後に急いで出せば硬直にヒットし、キャンセル必殺技につなげられること。



打点によって裏表が変わることも。弾きに対しては意味ないけど

必殺技

●流影陣

刀を振り上げて真空波らしきものを発生させる技。飛び道具を跳ね返すことができ、攻撃判定もある。ヒットさせても相手はダウンしない。

弱と強の違いは、出の早さと攻撃判定の大きさ。強は出が遅い代わりに先読み対空になるほど攻撃判定が大きい。スキが小さいので、ガードされても反撃は受けにくいぞ。



飛び道具を跳ね返すなら出の早い弱で。機会は少ないけど

●流影刃

流影陣からの追加技で、流影陣ヒット時は連続ヒットする。弱はリーチが短い代わりに出が早く、強はその逆。これもダウンは奪えない。

出すタイミングを調節できるので、流影陣をガードさせたあと、少し遅めのタイミングで出してみるといい。動こうとした相手にヒットするぞ。

ちなみに「力」では流影陣が相手に当たらないとこの技を出せないが、「技」では空振りしても出すことができる。

●鋼断ち・改

刀で巨大な衝撃波を発生させる飛び道具。ほとんどの飛び道具を貫通して飛んでいく。「技」は射程距離に制限があるが、「力」よりも出が早い。

モーションが大きいので、中途半端な間合いで撃つと跳びこみの的になりやすい。相手の跳びこみが届かないような遠距離からの牽制に使おう。



見た目はかなりビッグだが、攻撃判定はそれほど大きくない

●朧斬り

斜め前方に上昇しながらのバク宙蹴り。「技」だと最大4ヒットする多段技になる。

おもな使い道は連続技。ヒット後ダウン攻撃が確実に決まるので、与えるダメージは大きい。ジャンプ攻撃を弾いたあとの追撃にも適している。

対空にも使えるが、早出しの必要があるので小ジャンプを返すのはちょっと無理。出の遅い「力」だとなおさらだ。

しゃがみガード不能なので、通常技をキャンセルして出す手もあるが、ガードされると反撃確定だし、しゃがみガード状態にヒットさせた時は追撃が立ちCしか入らない。

素手時は、「力」よりも出が遅くなるので使いにくい。



予測していれば返せるレベルの対空性能は持っているぞ

●天魔脚

空中からの急降下キック。地上の相手に当たると、下降しながら蹴りを連発する。しゃがみガード不能なので、ジャンプ直後に出せば中段技として活用できる。また、相手を跳び越してから出すと振り向いて攻撃してくれる。

↓+Cの追加技（バク宙蹴り）は、当たり方によっては空振りすることもあるが、基本的に蹴り連発から連続ヒットしてダウンを奪えるぞ。

ガードされると反撃を受けるが、そのまま着地するか追加技を出すかを使い分ければ、多少反撃されにくくなる。



昇り天魔脚は中段になる。跳びこみ後や相手の起き上がりに狙おう

●骸縫い

空中からクナイを3連射する技。地面に刺さったクナイにしか攻撃判定がないので、空中の相手には当たらない。

おもに使うのはクナイを近くに投げる弱。低い位置で出せばすぐに着地するぶんスキが小さいので、ガードされても有利になるし、ヒットすれば連続技につなぐことも可能。

遠くに投げる強は遠距離から牽制に使えるが、跳びこまれると終わりなのでイマイチ。

ちなみに、この技はダウン中の相手にもヒットするぞ。



このあと先に硬直が解けるのは斬鉄。出の早い技を出せば反撃をつぶせるぞ

技コマンド表

●特殊技	
霞斬り	ダッシュ中B
●必殺技	
流影陣	↓↘→+AorB
流影刃	流影陣中↓↘→+AorB
鋼断ち・改	→←↙↓↘→+B
朧斬り	→↓↘+C
天魔脚	空中で↓+C（ヒット中↙or↓or↘+Cで追加技）
骸縫い	空中で↓↘→+AorB
天魔落とし	接近して→↘↓↙←+C
水面隠れ	←↓↙+A
気孔砲	↓↙←+B
●超奥義	
蟷螂双刃	↓↙←↙→+AB（蟷螂双刃中↓↘→+Bで追加技①、↓↘→+Cで追加技②。追加技①ヒット中↓↘→+Bで追加技③。追加技②ヒット中↓↘→+Cで追加技④）
●潜在奥義	
闇狩り	→↘↓↙←→↘↓↙←+B

素手時

●必殺技	
朧斬り	→↓↘+C
天魔脚	空中で↓+C（ヒット中↙or↓or↘+Cで追加技）
天魔落とし	接近して→↘↓↙←+C
水面隠れ	←↓↙+A

●天魔落とし

相手を捕縛したあと姿を消し、上空に出現して地面に叩きつけるコマンド投げ。ほんのわずかだが、「力」の方が間合いが広く、空振りした時のスキが大きくなっている。

間合いが広めでダメージも大きいうえ、通常投げと違ってダッシュ中に出すことができる。斬鉄の主力必殺技だ。

●水面隠れ

一定時間姿を消す技。行動（攻撃や移動など）すると一瞬だけ姿を現す。

入力後、姿を消して動けるようになるまでは無防備なので、使うなら相手をダウンさせたあとにしておこう。

●気孔砲

手刀を突き出して前方に気を放つ技。見た目は飛び道具だが、必殺技弾きで返される。

間合いが遠くても通常技から連続技になりやすいのが特徴。「力」だとスキは大きいがダウンを奪える。昇華対応技で、1～2段目から蟷螂双刃につなげられるぞ。「技」ではダウンを奪えないが、出が早くスキも小さいので、牽制技として使うことができる。



「技」なら牽制技として活躍する。2発ぐらいなら連発してもOKだ

超奥義・潜在奥義

●蟷螂双刃

前進しながら連続攻撃を繰り出す技。スキが大きいので連続技に使おう。出るのが早く突進力もそこそこあるので、つながりやすいぞ。

追加技①&②は、蟷螂双刃の3発目がヒットした直後に出すのがベスト。追加技③は追加技①の2発目を、追加技④は追加技②の3発目をキャンセルするタイミングで入力すればバッチリだ。追加技①+③の方が、ダメージ、気絶値ともに高いぞ。

「技」なら、最初の3発、追加技①の2発目、追加技②の3発目をキャンセルして乱舞奥義を発動することも可能。



追加技を決めないと損をするので、タイミングは覚えておこう



追加技はBボタンの方が強力。気絶値がかなり高いのだ

●闇狩り

コマンド投げ。相手を捕縛後に姿を消し、暗闇の中で4回斬りつける。天魔落としよりも間合いが広くダメージも絶大だが、相手を投げるまでにスキがあるので、出がかりをつぶされることもある。

相手の弾きを先読みしてダッシュから狙ったり、技を出さずにジャンプして着地で狙うのがおもな使い方。相手の攻撃を弾いたあと、すぐにダッシュして狙うのもいい。

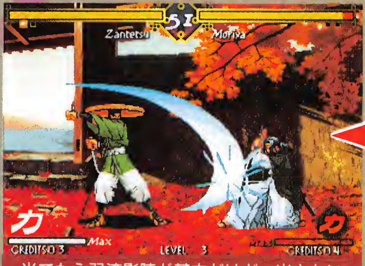


カッコイイ技なのだが、出がかりのスキのせいで簡単には決められない

対人戦講座

→+Cと↘+Cで牽制しつつ、跳びこみ攻撃やダッシュからの天魔落としを狙っていくのが基本。牽制技もダッシュと併用すると効果が高いぞ。↘+Cは、キャンセル（遅めキャンセル）弱流影陣とセットで使うのも有効。ガードされても、弾きや流影刃でフォローできるのだ。


攻撃中は体を前に移動させているので、見た目以上にリーチが長い



当てたら弱流影陣が基本だけど、出さないってのも混ぜた方が効果的

ダッシュ天魔落としは、相手が弾きを狙ったところに決めるのが理想。あまり弾きを狙わない相手にも、ダッシュからの弾きと合わせて使えば返されにくいぞ。

跳びこみはジャンプBで。相手のすぐ近くに着地できるようなら、技を出さずに天魔落としも混ぜよう。弾きには、技を出さずに着地してスキに連続技だ。裏まわりはダッシュ小ジャンプからが狙いやすいが、ジャンプ直後をつぶされやすいので、牽制技を意識させておく必要がある。

相手をダウンさせたあとの起き攻めは、ジャンプ直後の骸縫いを重ねる、天魔落としを狙う、跳びこむ、B+Cを重ねるといったところ。前転起き上がりに対しては、垂直ジャンプからBの裏側を当てたり、後ろジャンプBを当てるのもおもしろい。

「力」と「技」の補足を。「力」は天魔落としの間合いが広くダメージも大きいので、それを積極的に狙おう。連続技は、（しゃがみC→）立ちC→キャンセル朧斬り、しゃがみB（2段目）→キャンセル各種必殺技。

「技」は牽制技に気孔砲が追加される。開始直後ぐらいの間合いならわりと気軽に出せるぞ。連続技は、立ちA・B（連殺斬）→キャンセル必殺技が安定。最初は下段技のしゃがみAでもOKだ。

乱舞奥義は、蟷螂双刃（追加技①の2発目）をキャンセルして発動するといい。ヒット時は→+B→立ちA・A連発→終了直後（直前）にしゃがみB（2段目）→キャンセル蟷螂双刃で大ダメージ。蟷螂双刃がガードされていた時も、しゃがみC連発につないで適当にB+Cを混ぜてやれば、安定してガードされることはないぞ。途中からヒットしたら、しゃがみB→キャンセル蟷螂双刃につなげるべし。

ガードされていても、キャンセル乱舞奥義から下段&中段の揺さぶりに持ちこめるのだ


蟷螂双刃を相手に当てた時点で、大ダメージが期待できる




3種類の亀を使い分け地味に攻めていこう

玄武の翁

解析／モリスケ

技解析

通常技

手に持った釣竿を武器に闘うのが翁。身長から分かる通り、足を使った攻撃は非常にリーチが短くなっている。

しゃがみAは釣竿で足元を狙う。2ヒットし、目押しで←+Aや立ちA、しゃがみAにつなげられるので、使用頻度は高い。それなりにリーチも長いので、牽制にも使えるぞ。威力は低いけど。

←+Aは釣竿の柄で攻撃する。攻撃後の硬直が短いので、目押しでしゃがみBにつなげることも可能だ。



リーチは長めだが、2ヒットのわりに威力が低いしゃがみA

しゃがみBは背負った籠を下から振り上げる。跳びこんできた相手を迎撃する対空技として使用できる他、連続技のつなぎにも重宝する。

立ちBは籠を振り降ろす。若干だが前方に移動しながら攻撃するので、リーチは長めだが、空振り時のスキは大きめ。連続技に組みこむ時にのみ使うといい。

ジャンプAは釣竿を左右に振って攻撃。2ヒットするので、打点高めに跳びこめる。跳びこむ際はこれに頼ろう。



2段のジャンプAは打点高めに跳びこめるので使いやすい

必殺技

●亀笠

背負っている籠から亀を出す。押したボタンによって出現する亀は異なる。

Aだと『ちびた』という小さな亀が出現。硬直は短かめなので、遠距離での牽制に使用する。ヒットしてもダウンは奪えないので、連続技に組みこむべきではない。また、ダウン攻撃としても使える。



『ちびた』は遠距離での牽制に。近距離でガードされると不利

Bでは『だいごろう』という大きな亀が出現。ヒットすればダウンを奪えるが、硬直時間が半端ではなく長いので、連続技に組みこむか、ダウン攻撃として使う以外は出さない方が賢明。



『だいごろう』は攻撃判定が大きくダウンも奪えるが、スキは特大

Cでは『ふくすけ』というスッポンが出現。『ふくすけ』は相手方向へいかずに翁の方に戻ってくるが、実は『ふくすけ』にぶつかると若干だが体力が回復するようになっている。ただし、対戦相手に『ふくすけ』が当たった場合でも体力が回復してしまうので、使うべきポイントを間違えると損するぞ。



ふくすけは体力回復。相手に取られないように気をつけろ

ちなみに、これら3種類の亀は、時々速くなる。どうやらランダムのようだが。

●亀舞・地

籠を抱えてコマのように回転しながらの体当たり。ヒット数は最大で4。

弱は発生が早いので連続技に組みこめるが、ダウンは奪えない。ガードされた場合は不利となり、ヒット後の状況は完全に五分となる。強は発生が遅いので連続技には組みこめないが、最後の一撃でダウンを奪うことが可能。

弱、強ともにレバー入力で進み具合を調整することができる。「技」の方が「力」よりも調整しやすくなっている。

また、昇華にも対応しており、強の4発目を昇華して超奥義を出せば、倒れている相手にヒットさせることが可能。



籠を抱えつつ回転する亀舞・地は性能的に中途半端

●亀舞・天

前転しながら跳び上がって突撃する。最大で4ヒット。

発生が早いので弱攻撃からでも連続技に組みこめるが、ヒットさせてもダウンは奪えず状況は不利となるため、性能はイマイチ。密着でヒットさせた場合は相手を跳び越えて背後に着地するので、反撃は受けづらくなる。



亀舞・天の性能はイマイチ。ガードされると非常に危険

技コマンド表

●必殺技	
亀笠	↓↘→+AorBorC
亀舞・地	→↘↓↙←+AorB
亀舞・天	→↘↓↙←+C
釣果大良	→↓↘+AorBorC
無功用	↓↓+C
●超奥義	
玄武の咆吼	→←↙↓↘→+AB
●潜在奥義	
玄武の怒り	→←↙↓↘→+B

●釣果大良

釣竿で足元を狙って相手を釣る。投げ判定になっているのでガードされることはなく、押すボタンで釣る位置を変更できる。

Aは密着状態からしゃがみAくらいまでをカバー。跳びこみから直接狙ったり、通常技にキャンセルをかけて狙うことになる。



釣果大良は投げ技扱いなのでガード不能。これに頼れ！

Bは試合開始直後より少し離れた間合いをカバー。釣れる範囲は意外に狭いので、間合いを覚える必要がある。空振り時の硬直は非常に長いので、しっかり考えて出すこと。

Cは画面端の相手でも釣ることができる。硬直はBよりも長いので失敗は許されない。



Cで出せばここまで届く。硬直は半端じゃなく長いけど

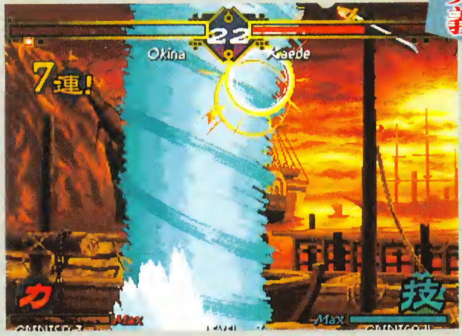
●無功用

姿を消して対戦相手の上空から降下しつつ攻撃する。消えてから降ってくるまでに時間がかかるうえ、着地後の硬直時間まで長いので、使いづらい。

超奥義・潜在奥義

●玄武の咆吼

巨大な竜巻を起こす。発生が遅いので通常技キャンセルでは連続技に組みこめないが、強亀舞・地の4段目を昇華した場合のみつなげられるので、使い道はある。相手の跳びこみを弾いた時にも狙えるが、対戦相手との間合いが離れていると竜巻が届かないため、実戦向けではない。



超奥義は竜巻を発生させる。亀舞・地を昇華させて連続技に組みこめ

●玄武の怒り

籠から『玄武』を出現させる。『玄武』が籠から跳び出した時に1ヒットして相手をダウンさせ、倒れている相手に『玄武』が乗っかかって踏みつける仕組みになっている。

玄武の咆吼より発生は遅くないものの、通常技キャンセルで連続技に組みこめるほど早くはない。

この技を狙うべきポイントは相手の跳びこみを弾いた時。間合いが近くないと全段ヒットしないものの、すべて決まった時の破壊力には目を見張るものがある。



潜在奥義は『玄武』召喚。対空弾きから狙うのが基本となる

対人戦講座

翁は年老いているためか、他キャラに比べて攻撃力と防御力が低い。地道な攻めと手堅い守りが要求されるぞ。

中間距離では立ちとしゃがみのAで牽制しつつ、相手の牽制技を弾いたり、2ヒットするジャンプAで跳びこんだりしよう。

弾きが成功した場合の追撃には、立ちBキャンセル亀笠（B）が安定している。間合いが離れすぎていると届かないが、これ以外に有効な追撃は見当たらないので我慢しよう。「力」を選択しているなら、弾いた瞬間に強亀舞・地を出すと硬直中の相手にヒットさせることができるので、4段目を昇華させての超奥義が連続技となる。「力」では常に狙っていくべき。

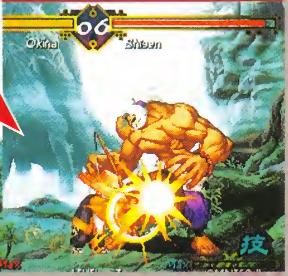
ジャンプAで跳びこんだあとは、ガード、ヒットにかかわらず着地で投げ扱いの釣果大良（A）を狙うとガードをかためている相手にはまず決まる。この連係を知っている相手は通常技で割りこんでくるので、そうなったらしゃがみAから←＋Aにつなげてキャンセル亀笠（B）、といった連続技が狙えるようになる。

また、釣果大良が決まったあとは、亀笠（C）で体力回復を狙える数少ないポイントでもある。確定ではないが狙った方がいい。

「技」での使いやすい連殺斬は、立ちA・A（2ヒット）・しゃがみB。最後のしゃがみBにキャンセルをかけての亀笠（B）は、基本連続技だ。



ゲージがたまっている時に弾きが決まれば大チャンス



発生の遅い亀舞・地でも、最速で出せば相手の硬直にヒット



ジャンプA後はガード、ヒットにかかわらず…



着地で釣る。釣りとしゃがみAでの2択をしかけるのだ

※記事内容及び画面写真等はすべて開発中のものです。

コマンド投げ強し！剣質による間合いの違いに注意！



直衛示源

解析／ジェイケイ

技解析

通常技・特殊技

しゃがみBはリーチが非常に長い下段技。出の遅さも半端ではないが、先端が当たる間合いでたまに出せばヒットしやすいぞ。「技」なら、ガードされた時のみキャンセルをかけることもできる。

立ちAは、「力」でもガードされた時にキャンセルをかけられる貴重な技だ。

ジャンプAは出が早く上方向に強いので、ジャンプ直後に出せば対空技になってくれる。素早く反応すればわりと落とせるぞ。

ジャンプBは跳びこむ際に使える。横方向にリーチが長いので、中間距離で垂直ジャンプして出すのもいい。

砕拳・猛虎爪は、相手の攻撃を食らっても平気（攻撃を続行する）なポイントが攻撃する前に存在する。ただ、ダメージはしっかり受けるし、スキも大きいので使いにくい。

砕脚・突角はヒットさせれば相手を浮かすことができ、キャンセルも可能。キャンセル絶咆吼が連続技になるぞ。

瑠璃砕は空中投げ。間合いはそれほど広くない。



長〜い下段技。足元がお留守になりやすい間合いから攻撃できるぞ



下段技以外なら、食らっても攻撃動作が中断されないのだ

必殺技

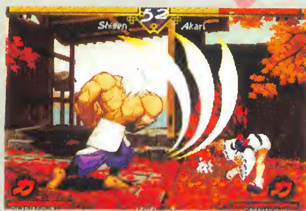
●白虎爪

鋼鉄化させた手（爪）で目の前を引っかく技。強は踏みこみながら攻撃するので届きやすく、近くで当てると2ヒットするが、出るのは遅い。弱強ともに「力」より「技」の方がモーションが素早い。

弱なら中間距離からの牽制技として使える。リーチがそこそこ長くスキも小さいうえ、高い位置にも攻撃判定があるので、相手のジャンプ直後にヒットすることもあるのだ。

連続技に組みこむことも可能。「技」は弱攻撃→キャンセル弱白虎爪が接近戦で役に立つ。「力」は強攻撃→キャンセル弱白虎爪しかつながらないが、昇華対応技なので、間合いが近ければキャンセル因果応報まで連続技になるぞ。

白虎爪をガードされた時も、相手がガードし続けるようならキャンセル因果応報を決められる。ただし、出の早い技で割りこまれるし、ジャンプでも逃げられてしまう。



空気を引き裂くようなクロー攻撃。牽制や連係に使おう

●烈咆吼

前方に掌を突き出して攻撃する技。追加入力すると、掌から気弾（？）を連発する。この技も「技」の方が出るのが早くスキも小さい。

連続技に組みこむのがおもな使い方。使用頻度が高いのは弱攻撃をキャンセルして出してもつながる「技」だ。ヒット後はダッシュからの立ちCで追い打ちできるぞ。もしガードされても、間合いが離れるので反撃は受けにくい。「力」の方は強攻撃からでもつながらないので、あまり使い道はない。

この技は素手時でも出せるが、追加技がなく動作全体が遅いので使いにくい。

かなり怪しげな技。腕がすごいことになってます



●絶咆吼

烈咆吼の斜め上バージョン。対空に使えそうな雰囲気だが、出が遅いうえ攻撃判定がすぐに消えてしまうので無理。空中の相手に大ダメージを与えられるという利点があるので、浮かせた相手への追撃に使おう。砕脚・突角をヒットさせたあとや、ジャンプ攻撃を弾いたあとがチャンスだ。

その際、踏みこみながら攻撃する「力」は問題ないのだが、踏みこまない「技」では注意が必要。砕脚・突角からは間合いが遠いと空振りしてしまうし、弾いた間合いが遠い時は、少し前に歩いてから出さないと届かないのだ。

これも素手時に出せるが、烈咆吼と同じ理由でイマイチ。

空中の相手を捕らえ、そのままの状態で気弾を連発したあと…



叩きつける。1発目が決まれば全段ヒットするので、空中追い打ちに最適

●翡翠砕

首を吊り上げてグイグイと締め上げたあと、ブン殴って地面に叩きつける技。投げ技扱いだが、技を出してから投げ判定が出るまでにスキがあ



ネックハンギングツリーで締め上げたあと、さらに打撃技を決める

技コマンド表

●特殊技	
砕拳・猛虎爪	←+B
砕脚・突角	ダッシュ中C
瑠璃砕	空中で接近して↖↑↗以外+BorC
●必殺技	
白虎爪	↓↙←+AorB
烈咆吼	→↓↘+A（ヒット後A連打で追加技）
絶咆吼	→↓↘+B（ヒット後B連打で追加技）
翡翠砕	←↙↓↘→+C
金剛砕	接近して→↘↓↙←→+C
●超奥義	
因果応報	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB
●潜在奥義	
不倶戴天	→↘↓↙←→↘↓↙←+B

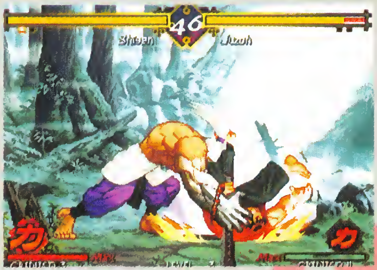
素手時

●特殊技	
砕拳・猛虎爪	←+B
砕脚・突角	ダッシュ中C
瑠璃砕	空中で接近して↖↑↗以外+BorC
●必殺技	
烈咆吼	→↓↘+A
絶咆吼	→↓↘+B
翡翠砕	←↙↓↘→+C
金剛砕	接近して→↘↓↙←→+C

る。間合いはかなり広めだ。
「力」では「技」よりも少し間合いが広いうえ、投げ判定が出る直前までは特殊な状態になっていて、下段技以外の攻撃なら食らっても動作を続行してくれる。ただし、投げ判定の出現が遅く、空振りした時のスキも大きい。
「技」はボタンを押しっぱなしにすると投げる前のモーションで待機し、ボタンを離すとつかみかかるのだが、威力が変化するわけではないので特に意味はない。
素手時は間合いが狭くなり、「力」の特殊状態もなくなる。

●金剛砕

相手を捕まえて、どこから か発生した岩（水晶？）に3回連続で叩きつけるコマンド投げ。投げる前にスキはなく、入力と同時に投げてくれる。若干だが、「力」の方が間合いが広く、空振りした時のスキが大きい。
おもな狙いどころは、ダッシュから、ジャンプから技を出さずに着地して、転ばされたあとの起き上がり、相手が起き上がった直後、など。
素手時は間合いが狭くなる。



とがった水晶に叩きつける痛そうな技。示源の主力兵器だ



どうやって発生させているかは謎だが、無数のカマイタチで切り刻む

超奥義・潜在奥義

●因果応報

相手を捕らえて前方ジャンプから地面に叩きつけ、両手を振り降ろして追撃する技。
基本的な性質は翡翠砕と同じ。投げ技扱いだが出がかりにスキがある。「力」の方が間合いが広いぶん、投げ判定の出現が遅い。どちらにしろ間合いはかなり広めだ。
使い道はまず連続技が挙げられる。弱攻撃キャンセルでも連続技になるぞ（「力」では連係だが、ほぼ回避不能）。その他、相手の起き上がり、ジャンプBや立ちAを当てたあと、ダッシュ後などに狙うのも有効だし、弾き後に決めるのも簡単で実戦的だ。「力」なら、地上戦でいきなり狙うこともできるぞ。

相手を捕らえる時に白虎の閃光が走る。さすが白虎の守護神





倒れた相手を、水晶ごとハンマーパンチでブン殴るのだ

●不倶戴天

相手の首を吊り上げたあと地面に叩きつけ、さらに真空波を発生させて斬り刻む技。
これも出がかりにスキのある投げ技。間合いの広さ、出の早さともに因果応報に劣っているが、威力は絶大だ。
手堅い使い方は、弾き後Dボタンの反撃技をキャンセルしての連係。決まりやすさは落ちるが、因果応報と同じ使い方も可能だ（連続技以外）。

対人戦講座



跳びこみ防止にもなる。空中ヒット時は相手を叩き落とすので気持ちいいぞ

試合開始直後ぐらいの間合いから、弱白虎爪にしゃがみBを混ぜて牽制しつつ、跳びこみやダッシュから金剛砕を狙っていくのが基本戦法。跳びこみからは技を出さずに着地しての金剛砕が決まりやすいが、読まれないようにジャンプBも混ぜよう。ダッシュしたあとは途中で弾きを使うか、そのまま金剛砕を狙うか。こちらからダッシュした時は前者を多めに、相手のスキにダッシュした時は後者を多めに使おう。
「力」は投げ技重視。接近戦では、立ちA↓キャンセル翡翠砕も使える。相手が下段技以外で割りこんできても、食らいつつ投げられるのだ。キャンセル弱白虎爪（↓キャンセル因果応報）、立ちA後に様子見や弾き、なども混ぜればさらに効果的。
「技」は投げ技にこだわらず、打撃技も使おう。牽制の弱白虎爪は、2〜3発なら連発してもOK。しゃがみBをガードされた時に、遅めキャンセルで弱白虎爪を出す連係もなかなか使えるぞ。
連殺斬は立ちA・Bがオススメ。ヒット時はキャンセル烈咆吼が連続技で、跳びこみからもつなぎやすい。ガードされたらキャンセルで白虎爪を出すといいぞ。間合いが近い時は、←＋A・A↓キャンセル烈咆吼or白虎爪も有効だ。
弾き後の追撃は、すぐにダッシュして砕脚・突角↓キャンセル絶咆吼が安定。間合いが遠すぎない限り、弾き後Dボタンの反撃技→キャンセル翡翠砕（「力」で有効）or烈咆吼（「技」で有効）or因果応報も入る。「力」なら、間合いが近ければ反撃技→キャンセル弱白虎爪→キャンセル因果応報で大ダメージを与えられるぞ。

投げる前に割りこまれても平気。技動作は止まらないので…





攻撃後に硬直している相手をゲット！ ただしジャンプには弱いです



このあと烈咆吼まで連続技。「技」は打撃技も強いのだ



技コマンドついに公開！
必殺技の性能や
S・C・Sも
解説しちゃうぞ！

侍魂〜サムライスピリッツ〜

少しずつその姿が見えてきた『侍魂』。今回は各キャラクターの必殺技を大紹介だ。もちろん新技あり、秘奥義ありだぞ。
システムも前回よりさらに詳しく解説。防御キャンセルや、新たに判明した“壁よろけ”など情報満載。心して読め！

システム解説／ジェイケイ

SNK

業務用HN64	'97年12月発売予定／価格未定
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
容量不明	格闘アクション

システム解説

スタミナゲージ

スタミナゲージが途中の区切り線より少なくなると、ゲージが黄色から赤に変化。赤の時はS・C・S発動と防御キャンセル必殺技が使えなくなる。

表は、走り込みの方向による移動速度とスタミナ消費量の差。現段階では、ステップ移動（Dボタンを短く入力）の方が圧倒的に使いやすい。



左の火月は後退移動、右の蒼月は前進移動。かなり差がついている

スタミナ消費行動対応表

	移動速度	スタミナ消費量
奥移動	普通	普通
手前移動	普通	普通
前進移動	速い	少ない
後退移動	遅い	多い

投げ

基本的には先月号で紹介した通り。立ち状態の相手に有効で、Cボタンのつかみ（基本投げ）のあと、突き放しと地面転がし投げのどちらかを選択できる。ちなみに、投げはつかむまでに少し時間がかかるので、出がかり（？）をつぶされることもある。

今のところ、突き放し後に追い打ちが入るようになっている。追い打ちに使う技によっては、地面転がし投げよりも大きなダメージを与えることができるぞ。



Cボタンを押すと相手をつかむ。このあと2通りの派生があるぞ



地面転がし投げは安定して決められるが、ダメージは小さめ



突き放しはダメージを与えられないが、相手の体勢を崩せるので…



追撃を決められる。大ダメージを与えられる可能性アリ

壁よろけ

相手が障害物のあるフィールドの端近くにいる時に、ダウンしない攻撃を決めて障害物にぶつけると、相手をよろけさせることが可能。よろけ中は無防備なので、一方的に追撃を決められるぞ。

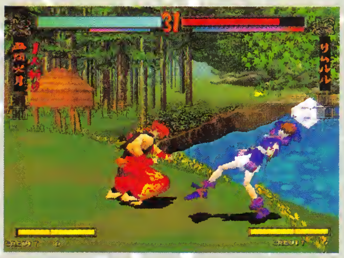
障害物のないフィールド端では、よろける代わりに場外へ落ちかかるような状態になる。この状態も無防備なので、追撃を決めることが可能だ。



壁際は危険が一杯。攻撃を食らって叩きつけられるとよろけてしまう



よろけ中は追撃を食らう。場合によってはかなり痛いことに…



障害物がなくても「おっとっと」になってしまうので追撃確定

※システムおよびキャラの技性能、画面写真等は、すべて開発中のものです。
コマンドはすべてマイキャラが右向きの時のものです。

防御キャンセル必殺技

相手の攻撃を防御した直後に必殺技を入力すると、防御硬直をキャンセルして必殺技を出すことができるというシステム。スタミナが一定量以上残っている時（ゲージ黄色時）に使うことができ、使うとスタミナを大幅に消費する。連続して使うことはできないってわけだ。

先月号では、防御キャンセルに対応した必殺技のみ出せると書いたが、今回取材したバージョンではすべての必殺技が出せるように変更されていた。怒りMAX状態（怒り爆発中）なら、秘奥義を出すこともできたぞ。



相手の技を防御した直後に、必殺技のコマンドを完成させると…



防御硬直がなくなり、いきなり必殺技が発動してくれる



攻撃後に硬直している相手にヒットさせることもできるぞ



秘奥義だって出せる。これは火月（修羅）の大炎上だ



他のキャラの必殺技も、多段ヒットするようになるものがほとんど

怒り必殺技

怒りMAX状態（怒り爆発中）は一部の必殺技の性能が変化するというもの。『天草降臨』のものとほぼ同じだ。

対応必殺技は1キャラにつき一つだが、修羅と羅刹で違うキャラもいる。おもに多段ヒットするようになり、中には追い打ちが可能になる（やりやすくなる）技もあるぞ。



リムルルのルプシ　クアレ。氷の花が連続で発生するようになり…



かなり余裕を持って追い打ちを決めることができるのだ

一閃

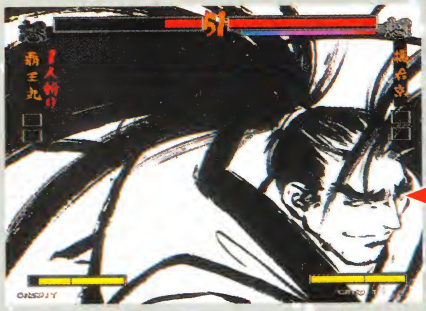
怒り爆発後に使える一閃は、スピードの速い中段判定の突進技。威力絶大で、決めると独特の演出を見ることができるぞ。



一閃は『天草降臨』と同じく高速の突進技。判定は中段だ



ヒットすると、相手の向こう側まで突き抜けたあと…



キャラの絵が表示される。見えないけど相手キャラの絵もある

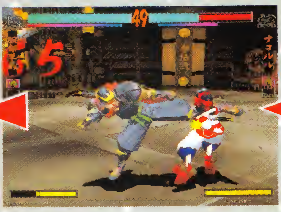
S・C・S

C＋D後にA or Bボタン連続入力で、12発まで連続攻撃を繰り出せる。Aボタンの連続攻撃からBボタンの連続攻撃（またはBからA）へと移行することができるのだが、その分岐ポイントは2発目、6発目、10発目で、それぞれのポイントでAボタンルートとBボタンルートを選択できる。C＋D→A×4 or B×4→A×4 or B×4→A×3 or B×3という流れだ。

6発目と10発目は、Aボタンが中段、Bボタンが下段になっていて、二者択一を迫ることができる。ただし、ここは連続ヒットしないポイントでもあるので、読まれるとガードされてしまうぞ（以降の攻撃は出せない）。



S・C・Sは、C＋Dの発動攻撃から始動して…



A×4orB×4のあと、中段と下段に分岐。これは中段だ



さらに10段目で分岐する。Aは中段、Bは下段になっている





キャラによっては、修羅と羅刹でフィニッシュ技が違うぞ

12発目で、そのキャラ独特の技で締める。これが基本の流れだ

修羅は待ちに使える浮月 羅刹は水邪覚醒が鍵になる!?



風間蒼月（かざまそうげつ）

解説／モリスケ

キャラ特性

水を使った忍術を操るのがこの蒼月だ。通常技では刀を使った攻撃が全体的にリーチが長いので、中間距離で闘うことが基本になりそう。

修羅は2Dサムスピの頃に使えた必殺技はそのままに、弟の火月が使える災炎をまねたと思われる新技、召還を覚えている。

羅刹は必殺技の性能をアップさせる水邪覚醒、多段の連続攻撃を繰り出す蓮華水舞、といった期待度大な新技が目白押しだ。

通常技解説

↙Bは相手の足元を払うように斬る。リーチが長く、ヒットさせればダウンを奪うことができるので、遠距離で先端を当てるように使うといい。

↙Aは下段を狙う足払いが出せる。発生はそれほど早くないしリーチも平均的だが、ここからAでもう一度下段の足払い、Bで中段の蹴り上げを派生させることができる。蹴り上げはヒットすれば浮かせることができるのでおいしいぞ。ただし現段階ではA、Bともに発生が遅いため、最初の足払いをガードされると簡単に割りこまれてしまう。



↙B。見た目通りリーチが長いので使いやすい



↙A。足元を狙う下段蹴りから、続けてボタンを押すと…



Bでは中段の浮かせ技か出せる。発生が早ければ使えそう



Aならもう1度下段を狙う足払いが出せる

➡Bは2Dサムスピの遠距離強斬りを思わせる攻撃を繰り出す。相手に向かって走ってから攻撃するので移動距離は長いが、硬直時間も長い。



➡A。跳び上がってのかかと落としは見た目的にナイス

➡Aは小さく跳び上がってのかかと落とし。判定は見た目通り中段。相手の下段攻撃を先読みして使うのが効果的だろう。

必殺技解説 修羅

浮月は画面上に一定時間残る水の球を発生させる。水球が画面上に残っていても連続して出せるため、ひたすら出し続けて待つ、なんてこともできるぞ。

月光は地面から水の柱を発生させる。射程が短いので決める機会は少ないと思われるが、決まれば相手を浮かせることができ、追撃することができる。

月隠れは地面の中に潜りテレポートする移動技。Aでその場、Bで相手の背後、Cで相手の奥ライン（写真参照）へ出現する。消えるまでは早いが、出現時にスキがあるので先読みされると反撃を受ける。

月光は見た目がショボくなっているが相手は浮くので…





追撃可能。月光自体の使い道はまだ分からないけどね

月隠れは移動技。地面の中へと姿をくらまし…





相手の奥へと出現だ。ボタンで出現位置を変更できるぞ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
浮月（ふづき）	↓↘→+AorB
月光（げっこう）	→↓↘+AorB
月隠れ（つきがくれ）	↓↙←+AorBorC
死月（しげつ）	空中で↓↙←+C
召還（しょうかん）	←↓↙+A
水華咲（みかさき）	ふっとびダメージ中にAB
●秘奥義	
月昇（げっしょう） 水柱波（すいちゅうは）	怒りMAX時→↘↓↙←+AB
羅刹	
●必殺技	
月輪波（げつりんは）	↓↘→+AorB（空中でも可）
蓮華水舞（れんげすいぶ）	（ノーマル時）→↓↘+A・B・→↓↘+B（覚醒時）→↓↘+A・B・B・B・→B・→↓↘+AB
死月	空中で↓↙←+C
水邪覚醒（すいじゃかくせい）	↓↓+AB
●秘奥義	
月昇（げっしょう） 水柱波（すいちゅうは）	怒りMAX時→↘↓↙←+AB



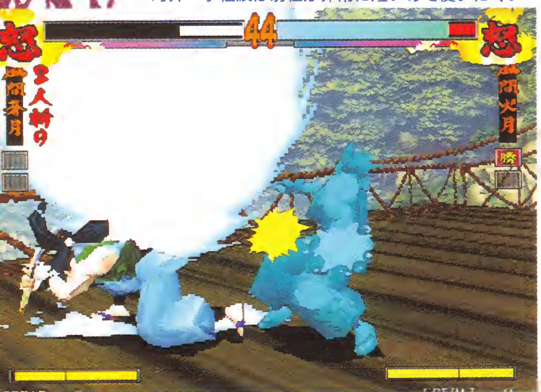
新技『召還』で水球を3つ装着していれば…



あんなに小さかった月光がここまで大きくなります

召還は浮月と月光の性能をアップさせる水の球をつけることができる。最大で3つまで水の球をつけることができ、多くつけるほど性能が上がっていく。ちなみに怒り時は一気に3つの水球を召還するぞ。

月昇　水柱波は相手に背後を見せてから地面に刃を突き刺し、巨大な月光を発生させる。発生がかなり遅いので簡単につぶされてしまうが、出てしまえば攻撃判定が長時間残るため、反撃を試みた相手にヒットすることが多いぞ。



月昇　水柱波は射程が非常に短いので使いにくい

羅刹

月輪波は水の球を投げつける飛び道具。ステップ移動で避けられやすいので多用はできないだろう。空中で出すこともできるが、地上版同様ステップ移動で簡単に避けられてしまうぞ。

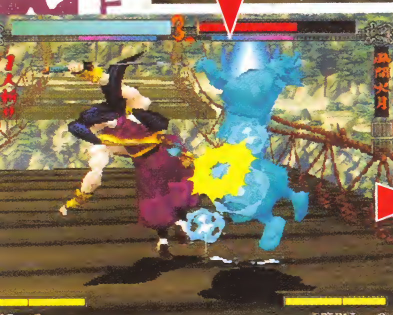
蓮華水舞はコマンドを連続で入力することにより、3回連続攻撃を繰り出せるコンビネーション。最初の1段目は中段だが、ガードされると2段目につなぐことができず、硬直時間も長めなので反撃を受けてしまう。見た目は文句ナシなのだが、残念ながら決める機会は少なそうです。

死月は空中でのみ出せる技で、相手につかみかかる中段技。ある程度高さがないと出せないので使いにくい。ガードされると着地で前転するため、確実に反撃を受けるほどのスキが生じる。

水邪覚醒は死月以外の必殺技をパワーアップさせることができる。月輪波は飛び道具の当たり判定が大きくなり、蓮華水舞は3連続だったのが6連続へと変化する。もちろん6連続になった分、威力は飛躍的にアップするが、コマンド入力は難しくなるぞ。



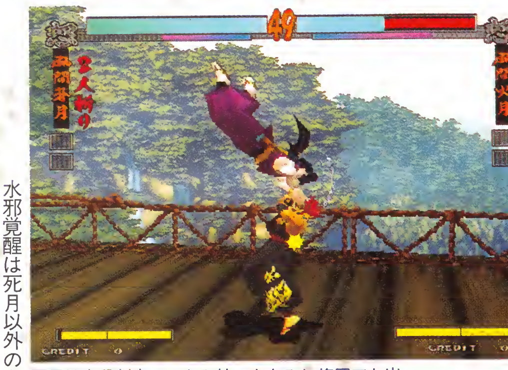
蓮華水舞の一段目。中段判定のこの一撃から…



月光へとつなぐ。もちろん相手は浮いているので…



さらに追撃が決まるのだ。見た目も威力もバッチリだ



死月は中段判定のつかみ技。ちなみに修羅でも出せます

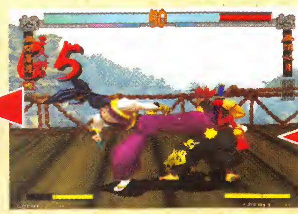
S・C・S

蒼月のS・C・Sは他のキャラのように6斬目と10斬目だけが中段と下段の2択ポイントではなく、2斬目からいきなり2択ポイントとなっている。2斬目から連続ヒットしないので、どう考えても他キャラより性能は悪い。製品版では変更されるかもしれないが、弟の火月も2斬目から2択ポイントになっているので、このままかもしれません。

フィニッシュのグラフィックは、Aルートだと下からの斬り上げ、Bルートだと2Dサムスピ時代の遠距離強斬りっぽい攻撃で締める。それほど見栄えはよくないが、冷静な蒼月らしい、といえるんじゃないかな?



蒼月の1斬目はリーチの長めな中段蹴りからスタート



Aコースの分岐点では1斬目と同じ中段蹴りが出る



締めは相手方向に移動しながらの斬り。カッコイイですね



Bコースの分岐点ではやっぱり足払い。基本通りです



➡Bで出せる踏みこんでの斬りでフィニッシュだ



熱い魂を持つ忍者に剣は不要！ 拳で殴りまくって攻撃！

風間火月（かざまかづき）

解説／修羅騎士　鷹

キャラ特性

炎の技を使う爆烈忍者の火月は、コスチュームを多少変更しての登場だ。朱雀（忍者刀）を使っての攻撃がほとんどなく、打撃系の技が中心になっているようだ。

修羅の必殺技では、遠距離での牽制に使えた焦熱魂がなくなってしまった。ちと痛手。

羅刹。炎邪覚醒の性能が変更されたのが印象的。覚醒後の六道烈火は、3段技から6段技になる。入力は多少難しくなるが、その分威力は絶大。一度は決めたい技だ。

通常技解説

➡Aは中段技である膝蹴りを出すぞ。リーチが短いので接近戦で使おう。

➡➡A。踏みこんで肘打ちをする中段攻撃。出がそこそこ早く、少し遠い間合いからでも相手に届く。立ち状態の相手にヒットした場合は、相手を遠くまで吹き飛ばすことができる。しかも壁際で決めた場合、相手はよろめくので追撃可能。しゃがみ状態の相手にヒットさせた場合は遠くまで転がっていくぞ。

➡Bは踏みこみつつ正拳を繰り出す中段技。➡➡Aより出がやや遅いのだが、リーチが長めになっている。ガードされてしまうとスキだらけなので注意。

↘↘B。中段のアッパーを繰り出す。ヒットすれば相手を浮かすことができ、追い打ちが可能になる。また、➡➡Bでも同じ技が出るのだが、軸をずらして攻撃に移るので、相手の技を避けつつ攻撃ができるのだ。

A、A、A、B。上、上、中、中のコンビネーション。最後まで出したり、途中で止めて他の技を出すなりしよう。上段パンチ（立ちA）からは…



A+Bは軸をずらしつつ背中をぶつける。災炎を装着時は威力が増す



➡Bで出る技。中段で結構リーチも長い



↘Bは火月には珍しい斬り攻撃（中段）





コンビネーションにつないでいくことが可能

必殺技解説

修羅

災炎。自分のまわりに炎を装着する技。装着することによって、不動撃、大爆殺、火炎撃、A+Bなどの技の威力が高くなり、炎返しの使用が可能になるのだ。

不動撃。手から炎の玉を発生させる技。『天草降臨』の焦熱魂と思いきや、その場で出るだけで飛んではいかない。ヒットさせると相手はよろめくので追撃可能。弱、強の違いは見当たらない。

大爆殺。相手をつかんで爆発させる技。立ちガード不能なので投げ技のようなもの。しかし、浮かせたあとの追い打ちにもしっかりと使える。

炎返し。自分がダメージを食らっている最中にコマンドを入力することによって、装着している炎（要災炎）を相手にぶつける技。攻撃を食らったら迷わず使いたいところ。

火炎撃。相手に向かって突進していき、ヒットすると爆発する技。ノーマル状態でヒットさせても反撃を受けてしまう。しかし、災炎で炎を一つ以上つけてヒットさせればダウンを奪えるぞ。羅刹の場合はヒットさせれば確実にダウンを奪うことができる。覚醒時では威力が増す。

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
不動撃（ふどうげき）	↓↘→+AorB
大爆殺（だいばくさつ）	→↓↘+AorB
炎返し（ほむらがえし）	ふっとびダメージ中にAB
火炎撃（かえんげき）	←↓↙+B
災炎（さいえん）	←↓↙+A
●秘奥義	
大炎上（だいえんじょう）	怒りMAX時→↘↓↙←+AB

羅刹	
●必殺技	
不動撃（ふどうげき）	↓↘→+AorB
炎滅（えんめつ）	↓↙←+AorB
火炎撃（かえんげき）	←↓↙+B
六道烈火（りくどうれっか）	（ノーマル時）→↓↘+A・B・→↓↘+B （覚醒時）→↓↘+A・B・B・→↓↘+B・→↓↘+AB・↓↓+AB
炎邪覚醒（えんじゃかくせい）	↓↓+AB
●秘奥義	
大炎上（だいえんじょう）	怒りMAX時→↘↓↙←+AB

大爆殺。このように相手をつかんだあと…



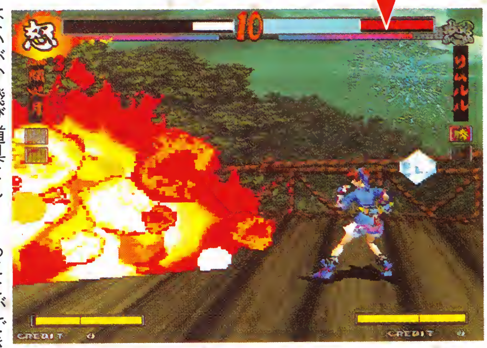


爆発させる技なのだ。災炎装着時は威力を増す（Bで出す）



炎返しは、ダメージを食らっている最中に発動する技なのだ


大炎上。構えをとってから…


大爆発を起こす技だ

大炎上。自分を中心に爆発する技。射程は短いのだが中段技で、攻撃判定が360度ある。ガードキャンセルなどで使うと有効かもしれないっす。

羅刹

不動撃。弱だけ見れば修羅と変わりがないのだが、強はヒットさせるとダウンを奪えるうえ、ガードされても後方にさがる分、反撃を受けにくくなっている。また、覚醒時は弱、強ともに射程は長いとはいえないが、飛び道具として使うことができる。

炎滅。爆発したと同時にテレポートする技。爆発に攻撃判定がついているので、間合いを離したい時などに使うといいだろう。出現位置は、弱で左側、強で右側と変化させることができる。

六道烈火。お馴染みの3段攻撃。最初のファイヤースライディングは下段だぞ。次の打ち上げ技は先行入力でOK。フィニッシュは、打ち上げがヒットしたと同時に入力が完成していればいい。覚醒時では6段技になる。ん～最高！

炎邪覚醒。覚醒すると必殺技がパワーUpする。覚醒はいつでもできるが、相手をダウンさせてからなど、安全策を取るといいだろう。覚醒していられる時間は怒りゲージがなくなるまで。覚醒と同時に怒りゲージが減っていくのだ。ゲージがなくても覚醒はできるが、すぐ元に戻る。ハッキリいって相手にスキを見せるだけなのでやめておこう。


不動撃。このあと飛んでいくことはない


炎滅は爆発したあとに…


テレポートする技。ボタンによって出現位置が変わる


火炎撃。タックルをする突進技。ヒットすると爆発して吹っ飛ばす


炎邪覚醒後の不動撃は、このように遠くまで飛ぶのだ

S・C・S

火月のS・C・Sは、分岐地点が他のキャラにも数多く使われているノーマルタイプ。6斬目と10斬目が中・下段で2択を仕かけるポイント（分岐）になっている。

しかし、2斬目でいきなり2択ポイントになっているところが他のキャラとは違う。C＋Dをヒットさせても2斬目はつながらないという欠点があるものの、C＋Dをガードさせて、相手のガード方向を見極めて2択を仕かけるといった使い方もできる。どっちにせよ、確実にヒットさせることができないのは痛いところだ。

フィニッシュはAルートだと『天草降臨』のしゃがみ強斬り。Bルートだと➡Bで出る技で締める。


S・C・Sの1斬目はミドルキック。このあとは2択だ


2斬目の中段攻撃


Aルートのフィニッシュは『天草降臨』のしゃがみ強斬り


2斬目の下段攻撃


Bルートのフィニッシュは➡＋Bの技なのだ

修羅はルプシ テク ヌム 羅刹は追撃可能なコンル メム!!



リムルル

解説／ジェイケイ

キャラ特性

2Dサムスピから服装が大きく変更されたリムルルだが、必殺技はほとんど変わっていない。氷の精〝コンル〟の力を借りた技が多く、相手を凍らせまくるのだ。『侍魂』では、ヒット後に追撃できる技が多くなっているぞ。

修羅の必殺技で特徴的なのは、『斬紅郎無双剣』から復活したコマンド投げのルプㇱ テㇰ ヌㇺと、新技のヤイカタ エプンキネ コンル。羅刹は強力な追撃が入るコンル メㇺがポイントになりそうだ。

通常技解説

リムルルの通常技は、2Dサムスピにはなかったものが多く、なかなか目新しい。

しゃがみB＋Cは、しゃがんだ状態から前方に両手を突き出して攻撃する技。中段攻撃で、ヒットすればダウンを奪えるぞ。

➡➡Aは、体をひねりながら低い姿勢で踏みこみ、肘打ちを繰り出す技。踏みこむ分届きやすいが、出るのは遅い。これも中段攻撃だ。

⬅Bは前方に跳ねながらの膝蹴り。しゃがみガードでも防ぐことができ、通常ヒット時はダウンを奪えないのだが、カウンターヒット時は相手を浮かせることが可能。また、Bを追加入力すると、膝蹴り↓スライディングというコンビネーションを出すことができる。スライディングは下段攻撃でダウンを奪えるが、膝蹴りから連続ヒットはしない。

しゃがみA＋Bも浮かせ技。中段攻撃ではなく、しゃがみガードで防がれてしまうが、地上の相手にヒットさせれば無条件で浮かせられるぞ。



中段の両手突き。出るのも遅くないので割と使えるかも



裏まわし肘打ち。『侍魂』は、武器を使わない攻撃が多いのも特徴だ



カウンターヒット時のみ浮かせられる、やたら楽しそうな膝蹴り

Bを追加入力すると、続けてスライディングを繰り出せる



決まれば浮くので、必殺技からの追撃に使うのがいい感じ

必殺技解説

修羅

テㇽケ ポン オンカミクㇽは、相手の頭に手をついて馬飛びする技。しゃがみ状態にのみ決められるコマンド投げだ。ダメージは与えられず、相手の背後を取って有利になるだけ。現段階では、追撃として確実に入る技はない。

ルプㇱ クアレ（ニㇱ）は、当たった時だけでなく、Aボタン追加入力でも氷の花が咲く（攻撃判定が出る）ようになった。ダウンは奪えないが、当て方によっては追撃が間に合うぞ。ただし、ステップ移動には滅法弱い。

コンル ノンノは、最新バージョンでは中段判定になった。出るのが遅く射程距離も短いが、食らった相手は一旦凍ってから吹き飛ぶので、空中追い打ちを決めやすい。

ルプㇱ テㇰ ヌㇺは、相手を凍らせたあと突き飛ばすコマンド投げ。立ち状態としゃがみ状態の両方に有効で、間合いも広めだ。かなり長い距離を突き飛ばすので、障害物のないフィールドの端近くなら場外勝ちも狙えるぞ。ただし、出が遅いのでつぶされやすく、ステップ移動や引き込みでかわされることも多い。

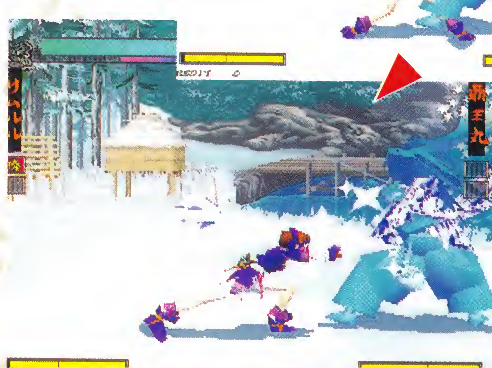
カムイ シトゥキは、リーチが短く出が早いわけでもないのだが、ヒット後、凍っている相手にしゃがみA＋Bで追撃できる。羅刹なら、コン



見た目は馬飛びそのもの。決めたあとは読み合いになる(はず)

右手から氷の力を発生させて相手を凍らせたあと…





あっちいけとばかりに突き飛ばす。位置によっては場外勝ちだ



現時点では足場に攻撃判定がなく、ただの移動技になっている

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
テㇽケ ポン オンカミクㇽ	⬇＋C
ルプㇱ クアレ（ニㇱ）	⬇↘➡＋A（＋A）
コンル ノンノ	➡⬇↘＋B
ルプㇱ テㇰ ヌㇺ	➡↘⬇↙⬅＋C
ウプン オㇷ	⬇↘➡＋B
コンル シラル	ジャンプ中⬇⬇＋A
エプンキネ コンル	ぶっとびダメージ中AB
●秘奥義	
ルプㇱ カムイ エムシ（ニㇱ）	怒りMAX時⬇↘➡＋AB

羅刹	
●必殺技	
テㇽケ ポン オンカミクㇽ	⬇＋C
ルプシ カムイ ウェイサンペコル	ダッシュ中AB
ルプㇱ クアレ（トィトィ）	⬇↘➡＋A
コンル メㇺ	⬇↙⬅＋A
カムイ シトゥキ	⬇↘➡＋B
コンル シラル	ジャンプ中⬇⬇＋A
ルプシ トゥム	⬇⬇＋AB
●秘奥義	
ルプㇱ カムイ エムシ（トィトィ）	怒りMAX時⬇↘➡＋AB

NEW GAME 侍魂〜サムライスピリッツ〜


巨大な氷を連発することが可能。迫力満点だ

ル メㇺ後の追撃に使うといいだろう。

コンル シラルは、空中に氷の足場を作って乗る技。レバーを入れるとその方向にジャンプし直して、何もせずに放っておくと足場が崩れて尻もちをついてしまう。

ルプㇱ カムイ エムシ（ニㇱ）は、地面に落ちても消えずにバウンドして少しの間は残る。現段階では連発することも可能だ。欠点は、出が遅いこととステップ移動に対して方向修正しないこと。

羅刹

ルプㇱ カムイ ウェイサンペコルは、豪快にすっ転びながらの頭突き攻撃。中段攻撃で、ヒットすればダウンを奪えるが、転ぶだけあってガードされた時のスキは特大だ。

ルプㇱ クアレ（トィトィ）は、地面をすべっていくだけあって下段判定になっている。ステップ移動に弱いのは修羅の（ニㇱ）と同じだ。

コンル メㇺは、下段攻撃でヒット時は相手をよろけさせることが可能。スキも小さいので追撃しやすく、ルプㇱ カムイ エムシ（トィトィ）も決められるぞ。出は遅いが、攻撃判定が長く残るのも特徴。

ルプシ トゥムは、祈りを捧げて刀に氷の力を宿らせる技。この技を使ったあと、刀で攻撃する通常技をヒットさせると、相手を凍らせることができるのだ。

氷の力が宿った状態は、凍らせる通常技をヒットさせるか（ガードされても終わらない）、相手の攻撃を食らうまで持続する。また、この状態の最中は時間とともに少しずつスタミナを消費してしまう。

ルプㇱ カムイ エムシ（トィトィ）は修羅と軌道が違い、巨大な氷が画面端まで地面を滑っていく。ステップ移動に対する方向修正がないのは修羅と同じ。



転び方の豪快さに磨きがかかっている。これは必見モノだ

『天草降臨』でおなじみの技。転びながらの頭突き


羅刹のデカ氷は地面をすべっていく。一応連発もできるぞ


モーションが大きいので、相手を転ばせたあとに使うといいだろう


通常技でもこの通り。ただ、その効果は現時点では未知数

S・C・S

リムルルのS・C・Sは、現段階では他キャラと大差がない。C＋D（発動攻撃）、A×4 or B×4、A×4 or B×4、A×3 or B×3の順で、合計12斬までつなぐことができる。6＆10斬目は前の攻撃から連続ヒットしないが、中段（Aボタン）と下段（Bボタン）でガード段を迷わせられるのも他キャラと同じだ。

フィニッシュは、Aルートでは膝蹴りで浮かせてバク宙蹴り、Bルートではカムイ シトゥキになっている。後者はダウンを奪えないのだが、通常時のカムイ シトゥキと同じくしゃがみA＋Bなどで追撃することができる。製品版ではどうなるのだろうか？


S・C・Sは発動攻撃から。低い姿勢からの横斬りだ


Aルートの10斬目は、小さくジャンプしてからの斬り下ろし


最後は、妙に姿勢のいいバク宙蹴りで締めるぞ


Bルート10斬目。足元を払う横斬りで、もちろん下段


こちらのラストはカムイ シトゥキなので、さらに追い打ちが可能



修羅は出が早く頼れる弧月斬 羅刹は旋風波が決め手か!?

覇王丸
（はおうまる）

解説／ジェイケイ

キャラ特性

覇王丸は『侍魂』でもオーソドックスタイプ。クセのない通常技が多いので、比較的使いやすいキャラだろう。
修羅の必殺技は打ち落としと辻風が追加されている。現段階では烈震斬が使いにくいので、この2つの技に期待したいところだが、その性能はまだ未知数。
羅刹は2Dサムスピ同様に特殊な打撃系の必殺技を数多く持っている。中でも、追加入力でさらに技がつながる覇王拳には注目だ。

通常技解説

3Dバトルである侍魂だが、2Dサムスピで見慣れた通常技も残っているぞ。
A＋Bは大きく踏みこみながらの力強いぶった斬り。リーチが長くて威力も絶大だが、大振りなのでスキも大きい。
↙Bは直線的な突き技。リーチの長い中段攻撃で、数少ないキャンセル可能技の一つでもある（ガードされた時はキャンセル不可能）。
しゃがみA＋Bの斬り上げは、➡Bを追加入力すると連続で斬り下ろしが出る。地上の相手には連続でヒットしないが、空中に浮かせたあとなら2発ともヒットするぞ。
しゃがみB＋Cはスライディング。スキはやや大きいものの、ダウンを奪える下段攻撃なので重宝するだろう。
『侍魂』ならではの通常技は、↘↘B。刀の柄で打ち上げる技で、地上でヒットさせれば必ず浮かせることができ、そのあと空中の相手に追い打ちを決められるのだ。出るのは遅いが、中段攻撃という利点もあるぞ。



昔の遠距離立ち強斬りっぽい技。覇王丸といえばこの技だ



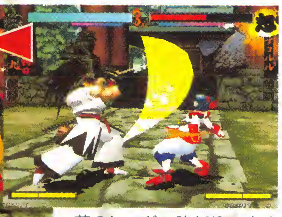
こちらは昔の遠距離立ち中斬り。空振りキャンセルも可能



↘↘Bで出せる浮かせ技。ヒット後は空中連続技を叩きこむべし



刀を返して振り下ろす。斬紅郎無双剣の飛燕を思い出させる技



昔のしゃがみ強斬り。すぐに➡Bを追加入力すると…

必殺技解説

修羅

弧月斬は、出るのが非常に早いため、相手の反撃をつぶしたり、連係に割りこんだりするのに使える。また、スキの大きめな技をガードしたあとの反撃技としても優秀だ。無敵時間はないが、なかなか頼りになるぞ。ちなみに、1段目は中段判定だ。
旋風裂斬は、飛び道具にしては攻撃発生が早く、ヒットさせれば落ちてくる相手に追い打ち可能。ただし、射程距離に制限があるうえにスキも大きく、ステップ移動でかわされたり、近距離でガードされると反撃確定なので注意。↘↘Bで浮かせたあとに決めるのが有効的な使い方だろう。
烈震斬は中段判定の突進技。小さくジャンプしてから攻撃するので、牽制技を跳び越しつつヒットさせることが可能。ただし、ABどちらで出してもガード後に反撃されてしまうので、イマイチ使いにくい。
打ち落としは、刀を振りかぶって縦に振り下ろすという



旋風裂斬がヒットすると、相手ははるか上空まで吹き飛ぶので…



落ちてきたところに追い打ちを決められる。弧月斬が簡単



これは近距離版。力強いモーションで小さくジャンプしたあと…

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
孤月斬（こげつざん）	→↓↘＋B
旋風裂斬（せんぷうれつざん）	↓↘→＋B
烈震斬（れっしんざん）	←↓↙＋AorB
打ち落とし（うちおとし）	←＋BC
辻風（つじかぜ）	↓↘→＋AB
●秘奥義	
天覇封神斬（てんはふうじんざん）	怒りMAX時←→↘↓＋AB
羅刹	
●必殺技	
孤月斬（こげつざん）	→↓↘＋B
剛破（ごうは）	→↓↘＋A
旋風波（せんぷうは）	↓↘→＋A
酒瓶打ち（さかびんうち）	↓↙←＋A
連環剛破（れんかんごうは）	酒瓶が割れた状態で↓↙←＋A
●秘奥義	
天覇封神斬（てんはふうじんざん）	怒りMAX時←→↘↓＋AB

相手の上段攻撃を叩き落とす技らしいが、現段階では謎





刀を叩きつけて攻撃。何げにグラフィックが変更されているぞ

怒りMAX時に突き放しを決めたあとは秘奥義を決めるチャンスだ





天覇封神斬が全段ヒット！　変更されなければ強力な武器になるだろう

非常にシンプルな技。性能に関してはまだ未知数だ。
　天覇封神斬は、弧月斬と同じく無敵時間はないが、出るのは早い。現段階では、突き放し後すぐに出せば相手の無防備状態にヒットするぞ。

羅刹

　剛破は、中段判定でヒットさせれば相手をよろけさせることができる。ただし、スキが大きいうえに間合いが離れてしまうので、追撃を決めるのは困難。しかも、ガードされると反撃を受けてしまう。

2Dサムスピでは連続技の素だったが、侍魂ではイマイチ

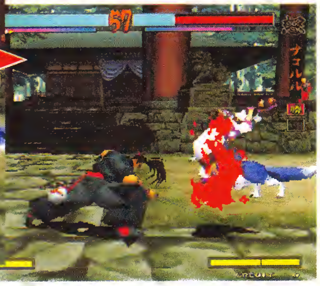


　旋風波は完全に目つぶし攻撃として生まれ変わった様子。食らった相手は目を押さえてよろけるので、すぐにA＋Bを出せば連続技として決めることができる。中段判定でモーションも素早いので、主戦力となりそうな必殺技だ。
　酒瓶打ちは腰にくくりつけた酒瓶を叩きつける技。ヒットさせるか3回ガードさせると酒瓶が割れる。以降、酒瓶打ちは使えなくなるが覇王拳を使えるようになる。
　技性能は、出が遅い、スキが大きい、リーチが短いと三拍子そろっている。もちろん、ガードされると反撃を受けてしまう。前のバージョンでは旋風裂斬後に入ったのだが…。
　覇王拳は先月号の新技解説で紹介した3段連続攻撃の1段目。上段攻撃で、特別に出が早いわけでもないので使いにくいが、浮かせたあと少し引きつけて出せば追加技まで全段ヒット。カッコイイうえに大ダメージを与えられるぞ。

砂を蹴り上げる目つぶし攻撃。武士道に反するが強力な技だ



ヒット後は安定してA＋Bが決まり、大ダメージ確定





浮かせた相手に全段ヒット。3D格ゲーの主人公っぽい



実は威力絶大。普通に出してもまずヒットしないけど

S・C・S

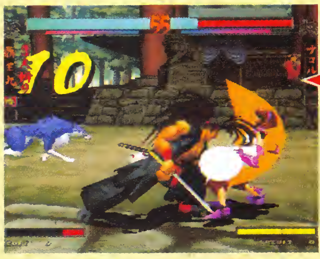
　覇王丸のS・C・Sは、C＋D後にA×4またはB×4で技がつながり、そこからA×4またはB×4のどちらに分岐するかを選択可能、さらにA×3またはB×3のどちらにつなげるかを選択できるという、オーソドックスなタイプ。分岐直後の1発は、A（中段）とB（下段）で二者択一を迫ることができるようになっているが、分岐ポイントはガードできるポイントでもあるので、相手に読まれるとガードされてしまうぞ。
　Aルートでのラスト3発は、中段判定の突きから横斬り、そして大振りな縦斬りでフィニッシュ。Bルートの場合は、下段の足元を払う斬りから横斬りを決めたあと、修羅は烈震斬、羅刹は剛破で締める。

発動攻撃の性能は普通。リーチ、出の早さともにそこそこだ

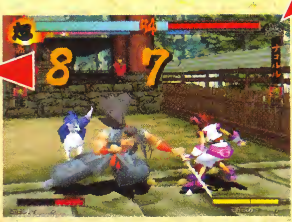




Aルートでの10斬目は、しゃがみガード不能の突き攻撃だ



最後は斬り下ろしでトドメ。なかなか豪快な一撃だ



B（下段）ルートの10斬目は、足元を払う横斬り



羅刹なので剛破で締め。修羅の場合は烈震斬になるぞ

シチカプ　エトゥは不安…
羅刹はシクルゥが鍵を握る!?



ナコルル

解説／ジェイケイ

キャラ特性

　2Dサムスピでは、素早い動きと突進系の必殺技、それに力を貸してくれる動物が特徴だったナコルル。『侍魂』でもそれらの特徴に大きな変更はなく、修羅はママハハ、羅刹はシクルゥとともに闘う。
　ママハハやシクルゥを使った必殺技は、現段階ではごく一部しか確認できなかった。コマンド表を見る限り、ママハハを使った必殺技は従来と大差ないようだが、シクルゥは2Dサムスピとは違った働き方をするようだ。



何げにシリーズ皆勤賞の足払い。侍魂では中段攻撃だ

通常技解説

　しゃがみB＋Cは、両手を地面についた状態で両足を前方に突き出して攻撃する技。ヒットしてもダウンは奪えないが、中段攻撃でリーチもそこそこ長くなっている。
　しゃがみA＋Bは刀を大きく振り上げるような技。中段攻撃で、地上の相手にヒットさせれば無条件で浮かせることができる。リーチも結構長いので、空中連続技の起点として重宝するだろう。
　➡Aは、体を反転させながら踏みこんで刀を振り下ろす技。踏みこむうえに刀をめいっぱい突き出しているので、間合いが遠くても当てることができる。ただし、出るのは遅く、しゃがみガードも可能。
　立ちA、Bは上段パンチからバク宙蹴りのコンビネーション。1発目がヒットすれば2発目も連続ヒットしてダウンを奪えるので、反撃技として使えるかも。立ちA、A、Bはパンチ×2から小ジャンプまわし蹴りのコンビネーションだが、これは3発目が連続ヒットしないのでイマイチ。



2Dサムスピの遠距離立ち中斬りのような技。リーチ長し



中段の浮かせ技。下段技と使い分けて空中連続技を狙おう



バク宙蹴り(B)も連続ヒット。スキは大きいので注意



立ちAは出るのがそこそこ早く、ヒットすれば…

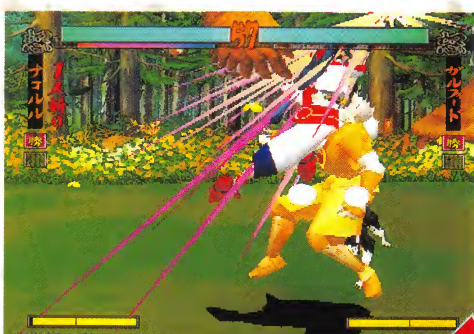
必殺技解説

修羅

　カムイ　リムセは、リーチが長くて弱ならガードされても反撃を受けにくい。出るのも遅くないので、牽制技として使うことができそうだ。
　アンヌ　ムツベは、下段判定で、ヒットさせれば必ずダウンを奪える。
　攻撃後は相手の向こう側に突き抜けていくのだが、スキが大きいのでガードされるとキッチリ反撃されてしまう。出るのもそれほど早くないので、接近戦では出がかりをつぶされることも。中間距離からの奇襲に使う程度に止めておくのが無難だろう。
　レラ　ムツベの方は中段判定になってはいるが、密着するほど近い間合いで出さないと地上の相手に当たらないので、ほとんど意味がない。
　出るのが早くないうえに上昇角度が急なので、浮かせた相手に決めるのも困難。一応、シチカプ　エトゥがヒットしたあと、ステップインして出せば決めることができる。
　シチカプ　エトゥは、ママハハが斜め下に突進していく飛び道具のような技。
　中段判定で、ヒットすれば吹き飛んだ相手に追い打ちを決めることができる。ただし、ママハハが飛んでいくまでが遅いうえにステップ移動に対して方向修正してくれないので、ステップ移動でかわされやすく、その場合は反撃を覚



下段なのはオイシイが、ガードされると手痛い反撃が…



上昇角度が半端ではないレラ　ムツベ。対地用ではない



かなり高い位置まで上昇するので、スキもかなりのものだ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
カムイ　リムセ	←↓↙+AorB
レラ　オ　チキリ	→↓↘+C
アンヌ　ムツベ	←↙↓+A
レラ　ムツベ	←↙↓+B
シチカプ　エトゥ	↓↘→+A
シチカプ　アム	↓↘→+B
●秘奥義	
イルスカ　ヤトロ　リムセ	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹	
●必殺技	
カムイ　リムセ	←↓↙+AorB
レラ　オ　チキリ	→↓↘+C
アンヌ　ムツベ	←↙↓+A
レラ　ムツベ	←↙↓+B
流転胸撃刃（るてんきょうげきは）	↓↘→+C
カムイ　シキテ	↓↘→+A
●秘奥義	
イルスカ　カムイ　シキテ	怒りMAX時↓↘→+AB

NEW GAME 侍魂～サムライスピリッツ～



ヒット後、相手はほんの少しよろけてから吹き飛ぶので…

悟しなくてはならない。

レラ　オ　チキリは『斬紅郎無双剣』で存在したコマンド投げと同じ技らしいのだが、現段階では確認できなかった。

秘奥義のイルスカ　ヤトロリムセは、ママハハが相手に向かって飛び道具を撃ったあと、さらに突撃する技らしいのだが、やはり確認できなかったため詳細は不明。続報を待って欲しい。

羅刹

流転胸撃刃は、先月号の新技コーナーで紹介した技。相手に接近すると小さくジャンプして両足を突き出すような攻撃を出し、ヒットすると以降の技が発動する。

上段攻撃になっていて、しゃがんでかわされるとその場で転んでしまう。転んでいるところにも食らい判定があるので反撃確定だ。立ちガードされた場合は後方に跳ね返るのだが、やはり反撃は必至。

以上のように、現段階では使いにくい技になっている。今後の調節に期待しよう。



かなり余裕で追い打ちが間に合う。何でも入るって感じだ



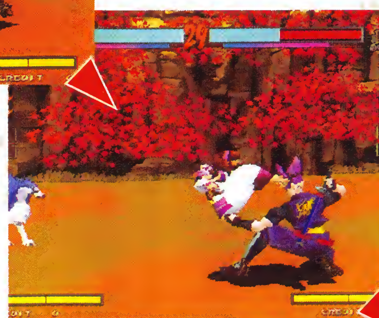
流転胸撃刃を連続写真で大紹介。まず、接近後にこの技が出る



ヒットした時は、両足で相手の首をはさんで後方に投げ…



そのまま馬乗りになって胸に一撃。思い切り刺さってます



しゃがんでかわされた時は、そのまま背中から落下して…



転倒。といってもダウン状態とは違って食らい判定アリ

S・C・S

ナコルルのS・C・Sの流れは、C＋D↓A×4 or B×4↓A or B↓A×3 or B×3↓A or B↓A×2 or B×2。

他キャラに比べて分岐するポイントが多いのが特徴だ。

分岐直後の1斬目は、Aの中段とBの下段で二者択一になっているが、前の技から連続ヒットしない点は他キャラと同じ。

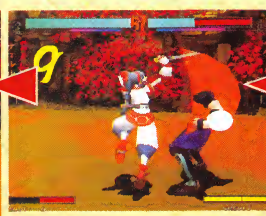
6＆7斬目の分岐は、ガードできるチャンスが増える分マイナス要素となる。

10＆11斬目の分岐はなかなか優秀。10斬目がヒットすれば、11斬目でABどちらを出しても最後まで連続ヒットしてくれるのだ。あくまで「現段階では」の話だが。

フィニッシュ技は、Aルートはバク宙蹴り、Bルートはアンヌ　ムツベ。



中段（A）ルート10斬目。このあとの11発目も2択になっている



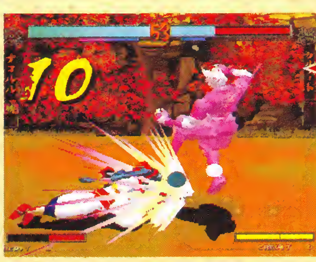
9＆10斬目のどちらかがヒットすれば、最後の12斬目まで連続



Aルートのフィニッシュはバク宙しながらの蹴り上げだ



Bでの攻撃は足元狙いの横斬りがほとんど。これは10斬目



こちらのルートは、得意技のアンヌ　ムツベで締めるぞ

修羅は使いやすい、ラッシュドッグ 羅刹はいまいち使いづらいかも…!?



ガルフォード

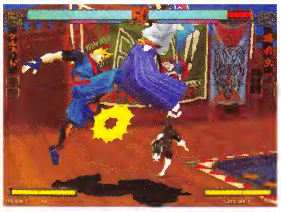
解説／モリスケ

キャラ特性

トリッキーな忍術を操る陽気なアメリカン忍者、ガルフォード。今回も悪者を成敗するために闘うぞ。

修羅は今回もお馴染みとなっている愛犬パピィとともに闘うぞ。必殺技のほとんどはこのパピィを操るものになっており、トップブリーダーぶりがうかがえます。

羅刹だとパピィはいないが、その代わりに電撃系の必殺技を繰り出すことができる。現段階では電撃よりもパピィの方が性能は上のようだ。



→A。見た目とは違い判定は上段なので決めにくいです

通常技解説

→Aは見た目のいい跳び膝蹴り。相手を浮かせることができるので使えそうだが、実は判定が上段なので、しゃがまれると空振りしてしまう。

→→Bは前進しての蹴り上げ。判定は中段で、相手を浮かせることができるが、硬直時間が長いのでカウンターヒットでない限り追撃することは難しい。



→→Bの蹴り上げは浮かせ技になっている中段技だ

↓B、Bは下段の足払いを2回連続で繰り出す連係。足払いを繰り出す速度は速いので割りこまれる心配はない。しかし、2段目の足払いは硬直時間が長いので、ガードされると反撃を受けてしまうぞ。

A、A、Aは3連続で攻撃するコンビネーション。判定はすべて上段なので、しゃがんでいる相手に当てられないが、しっかり連続ヒットするので反撃技として使えそうだ。

↘↘Bは力をためてから強烈な跳び蹴りを繰り出す。ためている時間が長いので発生は遅く、ため中は無防備だが、ガード不能技になっているので使いどころはありそうだ。



↘↘B。戦隊モノを思わせる華麗なガード不能キックだ





↓Bで出せる足払いは続けてBを押すことにより…2段目の足払いを出すことができる。連係ですな

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
レプリカアタック	→↘↓↙←+AorB
シャドーコピー	→←↙↓↘→+AorB
ラッシュドッグ	↓↘→+A
マシンガンドッグ	↓↘→+B
レプリカドッグ	↓↙←+A
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←+B
ストライクドッグ	↓↘→+C
●秘奥義	
MSD（メガストライクドッグ）	怒りMAX時↓↘→+AB

羅刹	
●必殺技	
レプリカアタック	→↘↓↙←+AorB
シャドーコピー	→←↙↓↘→+AorB
プラズマブレード	↓↘→+A
プラズマブレイク	→↓↘+B
プラズマファクト	↓↓+BC
ストライクヘッズ	→↓↘+C
ライトニングスラッシュ	↓↘→+C
●秘奥義	
LST（ライトニングストライクスリー）	怒りMAX時↓↘→+AB

必殺技解説 修羅

レプリカアタックは、姿を消して相手の上空に出現し、頭上から攻撃する。Aで正面、Bで背後を攻撃するが、ステップ移動で簡単に回避されてしまうので使い道はなさそう。

シャドーコピーは、分身し、Aで正面、Bで背後に出現する移動技。消えるまでに若干スキがあるようだが、出現時のスキは小さめ。

ラッシュドッグは、パピィを突撃させる。判定は中段で、突撃させたあとのスキが小さいので使いやすい。ヒットさせると相手は浮くので、追撃することができるぞ。



マシンガンドッグでパピィが食いついたら追撃可能だぞ

マシンガンドッグは、パピィを突撃させ、噛みつかせる。噛みついたところに追撃を加えることが可能だ。

レプリカドッグは、相手の頭上にパピィを降らせる。相手の正面にしか降らせないので使いにくそう。

オーバーヘッドクラッシュは、オーバーヘッドキックでパピィを蹴りとばし、相手にぶち当てる荒技。



オーバーヘッドクラッシュはパピィを蹴りとばすぞ

ストライクドッグは、パピィを突撃させ、パピィ版ストライクヘッズを決める。判定が下段なので、ラッシュドッグと併用すればガード段を惑わせることができそうだ。

MSDは、タックル→サマーソルトキック→ストライクドッグをつなぐ3段技。最初



MSDの一段目、タックルが決まると相手を投げとばし…



反対側に移動して落下中の相手にサマーソルトキック



最後の締めはパピィの投げ技ストライクドッグです

のタックルは立ちでもしゃがみでもガードできるので決めにくく、硬直時間が長いのでガードされると反撃を受ける。羅刹のLSTとの違いはグラフィックだけで、性能は同じと思われる。

羅刹

プラズマブレードは、電撃をまとったクナイを投げる飛び道具。ステップ移動で簡単に避けられてしまうので、多用はできないだろう。

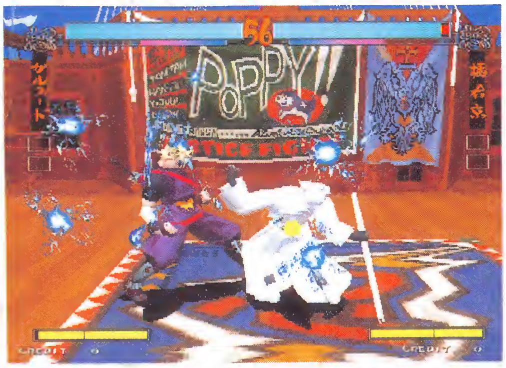
プラズマブレイクは、電撃のシールドを作りだす。射程は短いが全方向に攻撃判定が出ているので、ステップ移動を多用する相手に使えそう。

プラズマファクトは、雷を吸収する。吸収したあとは相手に通常攻撃がヒット、もしくは相手の攻撃を受けるまで、刀を使用する通常攻撃に雷の属性がプラスされるが、効果が切れるまでスタミナがガンガン減ってしまう。

ストライクヘッズは、コマンド投げ。例によって通常投げよりも発生は早いが、硬直時間が長めになっている。

ライトニングスラッシュは、電撃をまとったタックルで放り投げてから斬りつける2段技。最初のタックルは立ちでもしゃがみでもガードできるので決めづらく、ガードされるとまず反撃を受ける。

LSTは、修羅のMSDと対になっている3段技。こちらの方はMSDとは違い、ガルフォード自身のストライクヘッズで締めるようになっている。



プラズマブレイクは全方向に判定アリ。射程は短いけど



プラズマファクト。残念ながら雷に攻撃判定はありません



通常攻撃に雷の属性が加えられる。雷の効果はまだ不明



ライトニングスラッシュは2段技。電撃タックルから…



相手を投げとばして電撃属性のついた斬りで追撃するぞ

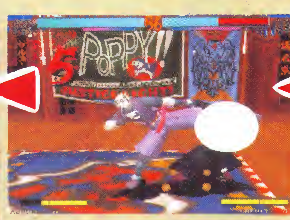
S・C・S

ガルフォードのS・C・Sも他のキャラと同様、6斬目と10斬目が中・下段での2択ポイントとなっている。中段に比べると下段の発生がやや遅く感じるが、そう簡単に見切られることはないだろう。また、1斬目の発生がそこそこ早いので、反撃技としても効果を発揮しそうだ。

フィニッシュのグラフィックは、Aルートだと強斬りっぽい攻撃、Bルートでは2段技のサマーソルトキックで締めるぞ。ちなみに羅刹の場合は、Bルートの締め技が、サマーソルトキックではなくプラズマブレイクに変化するぞ。威力に大きな変化は見られないけどね。



1斬目はそこそこリーチがあって使いやすい中段蹴りだ



Aルートならこの中段蹴りが出る。読み合いに勝つのだ！



締めはまっぷたつに斬る。痛いどころじゃないって



Bルートだと↓Bで出せる下段蹴りと同じものが出るぞ



締めはプラズマブレイク。修羅はサマーソルトキックだ

中段判定の昇りツバメ健在
2択をドンドン仕かけよう



橘　右京

解説／修羅騎士　鷹

キャラ特性

刀を使った攻撃が多いので、全体的に見てリーチが長めといった感じが見られる。2Dサムスピまでとはいえないが、下段攻撃とツバメ返し（昇り）を使っての2択は健在だ。

修羅は巻雲という当て身技を装備しているので、受け身にまわっても反撃が容易だろう。羅刹は突進技が豊富なので、奇襲を使った闘いを繰り広げられそうだ。

また、今回は長い髪を束ねて闘うことになった。イメチェンか!?

通常技解説



↘Aで出る中段攻撃。出が早めなので使いやすい

↘Aは刀を抜かず、柄の部分で攻撃する技。中段でリーチが長く、出もそこそこ早いので牽制に使えそうだ。

↓Bは、相手の足元を狙って斬り払う攻撃。もちろん足元を狙うだけあって下段。リーチもそこそこ長いので使いやすい。



↓B。下段であるこの攻撃は足元を狙って斬り払う

←Bは後ろへ後退したあと、突進しつつ斬る技。相手の攻撃を読んで出すと効果的なのだが、ガードされるとスキだらけなので注意が必要。

A＋Bは、跳びこみながら斬りつける中段技。真・ツバメ返しのミニ版といった感じ。

→A、↓B。1発目は柄で攻撃する上段攻撃。しゃがまれていればもちろん当たらない。2段目の↓Bは下段の斬りを出す。2段目のみをヒットさせるように使おう。



A＋B。跳びこみつつ攻撃する中段攻撃だ

→A、B、B。最後のBが中段になっているコンビネーションなのだ。

→B、B。下から斬り上げたあと、そのまま振り下ろすコンビネーション。2段目の振り下ろしは中段になってる。



→B、Bのコンビネーション。1段目は下から上へ斬り上げて…



2段目はそのまま刀を振り下ろすのだ（中段）

必殺技解説　修羅

秘剣　ささめゆき。リンゴを投げたあと、その場で10回連続斬り続ける技。ヒットさせればダウンを奪うことができる。しかし、出が遅く、攻撃範囲が狭いので、ステップ移動で簡単に回避される。

非剣　ささめゆき。リンゴを投げるだけ。秘剣のフェイクなのだ。

秘剣　ツバメ返し。出が早く威力も高い。昇りで出せば中段として活用できる。しかし、ステップ移動で回避されてしまった場合は、それなりの覚悟が必要だぞ。

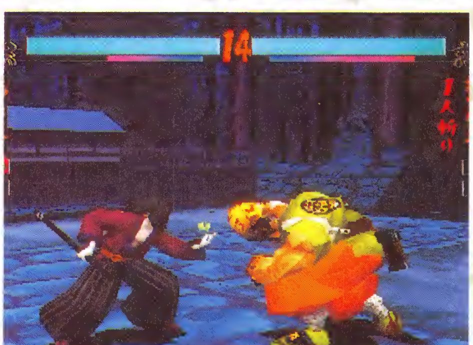
秘剣　朧刀。突進しながら3回連続で斬りを繰り出す技。1発入れば自動的に3発目まで決まり、ダウンを奪うことができるのだ。奇襲に使うと



ツバメ返し。下段技と併用して2択に使おう



ささめゆき。決める機会が限定されそうな必殺技



非剣　ささめゆき。ポーズをとるだけの技



朧刀。1発入れば3発目まで確実に決まるぞ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
秘剣　ささめゆき	↓↙←＋A
非剣　ささめゆき	↓↙←＋D
秘剣　ツバメ返し	空中で↓↘→＋B
秘剣　天つ風	→↘↓↙←＋A
秘剣　霜風	→↘↓↙←＋B
秘剣　天霜の構え	→↘↓↙←＋C
秘剣　朧刀	↓↘→＋B
●秘奥義	
飛燕十刃	怒りMAX時←→↘↓＋AB

羅刹	
●必殺技	
秘剣　ささめゆき	↓↙←＋A
非剣　ささめゆき	↓↙←＋D
秘剣　ツバメ返し	空中で↓↘→＋B
雲雀	↓↙←＋B
巻雲　甲ノ型	←＋BC
巻雲　乙ノ型	↙＋BC
巻雲　丙ノ型	↓＋BC
●秘奥義	
飛燕十刃	怒りMAX時←→↘↓＋AB

いいだろう。

秘剣　天つ風。相手に向かってカッ跳んでいき、中段の攻撃を繰り出す技。跳んでいくスピードが速いのがウリ。下段の霜風と混ぜて奇襲に使っていこう。

秘剣　霜風。相手に向かって踏みこみ、下段の攻撃を繰り出す技。踏みこんでいくスピードが速いぞ。

秘剣　天霜の構え。天つ風、霜風を繰り出す時にとる構えのみの技。要はフェイク動作なのだ。天つ風、霜風と混ぜて使ってみると効果的。もちろん、いきなり本物を出してもいい。



天つ風。カッ飛んでいき、中段攻撃を繰り出す



霜風は下段。天つ風と併用して奇襲に使おう



天霜の構え。天つ風、霜風のフェイク動作なのだ



雲雀。ヒットさせると相手をよろめかすことができる



巻雲　乙ノ型。必殺技以外の中段攻撃はすべてとれる。そして…



相手をよろめかすことができる。ツバメ返しなどで追い打ちしよう

羅刹

雲雀。一気に間合いをつめて、光球がついた柄で攻撃する技。突進するため、遠距離から出しても届く。ヒットすれば相手はよろけるので、追い打ちが可能だが、ガードされると確実に反撃されてしまうので注意。

巻雲　甲ノ型、乙ノ型、丙ノ型。当て身技。まとめて説明すると、甲ノ型は相手の上段攻撃を、乙ノ型は中段攻撃を、丙ノ型は下段攻撃をそれぞれ当て身することができる。成功すると相手はよろめくので、追い打ちをすることができる。できるだけ威力の高い技を決めるようにしよう。

S・C・S

右京のS・C・Sは他のキャラと同様に、6斬目と10斬目が下段と中段の2択ポイントになっているノーマルタイプ。全体的な流れを見ると、ゆっくりなのだが、分岐以外ではしっかりとつながっているので安心できる。

フィニッシュは、Aルートだと上からブッた斬る。Bルートだと、ささめゆきの3段目と同じグラフィックで締める。

C＋Dの発生はそこそこ早いので、反撃に使ってみるといいかも。修羅の巻雲を決めてからなら確実に当たったけどね…。製品版でどうなるかが楽しみなところだ。



右京のS・C・S1斬目は横に切り払う



6斬目の2択ポイント（中段）



フィニッシュは上からブッた斬る



6斬目の2択ポイント（下段）



Bルートのフィニッシュは、朧刀の3発目かな？



修羅は爆炎陣がおもしろい!? 羅刹は多彩な投げ連係!!

服部半蔵

解説／モリスケ

キャラ特性

黒装束に身を包んだ忍者半蔵。今回も日本古来（？）の忍術を武器に闘う。

修羅は2Dサムスピの頃に使えたものとほぼ同じ必殺技がそろっているので、その頃の半蔵らしい闘いができそう。もちろん今回から登場の新必殺技も加わっているぞ。

羅刹は投げ技の種類が非常に多くなっているので、投げを主体としたキャラクターとして完全に生まれ変わったといえる。投げ好きの人は羅刹半蔵を必ずチェックするべき。

通常技解説

A、A、Bは左右のパンチから掌打で締めるコンビネーション。判定はすべて上段なのでしゃがまれると当たらないが、3発連続ヒットするので反撃技として使うといいだろう。

→→Aは下から拳を突き上げて攻撃する。中段判定で、ヒットすれば相手を浮かせることができるので使いやすいが、発生はあまり早くないのでステップ移動には注意。

→Bは踏みこんでから重みのある一撃を繰り出す。踏みこむのでリーチが長く、奇襲に使えるぞ。肝心の破壊力も申し分ない。

→→Bは写真で紹介していないが、突進してからの中段肘打ち。移動距離は長いのだが、硬直時間も長いのでガードされると確実に反撃を受けてしまう。

↘↘Bは相手に背後を見せてから不意を突くように刀を突き出す。攻撃が発生するまでに時間がかかり、背後を見せている時は完全に無防備なのだが、ガード不能技となっている。



掌打で締め。現段階ではすべてつながるので使えそう



→→A。中段の浮かせ技。もちろん追撃が可能だぞ



→Bはリーチの長い立ち斬りだ。遠距離でのバクチに最適



↘↘B。背後を見せる動作が邪魔だがガード不能技なのだ

必殺技解説 修羅

烈風手裏剣は名前の通り手裏剣を投げつける。ステップ移動で簡単に避けられてしまうが、硬直は短いので牽制に使える。また空中で出す場合は、跳んだ直後など、低空で出すこともできるぞ。

忍法　影分身は姿を消し、Aで画面左、Bで右に出現する。消えるまでは早いが、出現時にスキがあるので読まれると反撃を受けてしまう。

忍法　爆炎龍は爆弾を投げる。現バージョンでは出せなくなっていたので、もしかしたらグラフィックや性能が変化するのかもしれない。

忍法　空蝉　天舞は一度ポーズをとってから姿を消し、相手の頭上から降ってくる。ポーズをとっているところに攻撃を受けると半蔵が大木に変化し、相手を強制的によろけ状態にすることができる。そこに攻撃がヒットするぞ。ポーズをとるまでにスキはあるが、当て身技として使うことができるようだ。

忍法　空蝉　地斬は天舞と同様、当て身技として使用できる。違いは相手の頭上から降ってくるのではなく、足元から出現して攻撃することのみ。

忍法　爆炎微塵隠れは、自分の体を爆破して攻撃する。射程が短いので当てにくいが、爆破したあとは姿が消えて完全な無敵状態になるので反撃は受けず、出現時のスキもない。

忍法　爆炎陣は新技で、相手の懐に時限爆弾を取りつけるもの。技自体は中段判定の突進技となっている。時限爆弾は一定時間が経過すると爆発し、そこを狙って追撃することもできる。

忍法　影舞は姿を消して移動できるようになる。姿が消せるだけで、しっかりやられ判定はあるので注意。また姿を消している間はジワジワとスタミナが減ってしまう。



空蝉　天舞＆地斬のポーズには当て身っぽい判定がついた

新技「爆炎陣」は相手の懐に爆弾をしかけちゃうのだ





一定時間後爆発するが、爆発には自分も巻きこまれます

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
烈風手裏剣	↓↘→＋A（空中でも可）
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
忍法　爆炎龍	↓↙←＋A
忍法　空蝉　天舞	→↘↓↙←＋A
忍法　空蝉　地斬	→↘↓↙←＋B
忍法　爆炎微塵隠れ	→↓↘＋B
忍法　爆炎陣	↓↙←＋C
忍法　影舞	↓↓＋BC
●秘奥義	
乱れ烈風手裏剣	怒りMAX時↓↘→＋AB

羅刹	
●必殺技	
烈風手裏剣	↓↘→＋A（空中でも可）
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
忍法　静音	↓↓＋A
忍法　猿舞	←↓↙＋AorBorCorD
忍法　爆韻	ダメージ中にBC
もず落とし	→↓↘＋C（空中でも可）
罰	←↙↓↘→＋C
雷	→↘↓↙←＋C
砕	←＋C
麟	相手がしゃがんでいる時に↓＋C
雹	相手がしゃがんでいる時に↓↘→＋C
輦	下段当て身中にBC、A、D
胤	→→＋C（ヒットすると発動）
霞	↗＋C（ヒットすると発動）
冥	相手のダウン中に↘＋C
獄	相手のダウン中に↙＋C
上段当て身	←＋BC
中段当て身	↙＋BC
下段当て身	↓＋BC
●秘奥義	
真　もず落とし	怒りMAX時→↓↘＋AB

NEW GAME 侍魂～サムライスピリッツ～

羅刹

忍法　静音はその場で姿を消す。消えるまでは完全無敵で、出現時のスキもない。
　忍法　猿舞は移動技。ボタンによって決められた位置へとテレポートできるぞ。
　忍法　爆韻は攻撃を受けた時に自爆して反撃する。自爆時に一定の体力が減るため、多用することはできないぞ。
　もず落としはコマンド投げ。通常投げよりも発生が早いものの、硬直時間は長くなっている。
　罰以降の一文字の技は、すべて投げ技となっている。今回は詳しい説明は省略するが、どうやら投げを連続して繰り出すことができるようだ。
　上・中・下段当て身はその名の通り、それぞれに対応する技を当て身できる。上・中段を当て身した時は通常投げで反撃し、下段を当て身した時は背後から腕を極める。当て身の発生は早く、決めやすいので、相手の行動を読んで狙うといい。



相手の攻撃を受けた時のみ発動できる新技「爆韻」



相手の流れを止められるが、自分の体力も減るので注意



相手に飛びかかって足で首を極める投げ技「霞」



ウーンいい曲がり方してます。しかもいい音かするんだな



当て身技も覚えているぞ。下段技を当て身できると…



相手をよろけさせてから相手の背後にまわりこみ…



今度は腕を極めます。ポキポキ音がなるので気持ちイイぞ

S・C・S

半蔵のS・C・Sは全キャラの基本となっている、6斬目と10斬目が中段と下段の2択ポイントのもの。1斬目の発生は早く決めやすい。
　フィニッシュのグラフィックは、Aルートだと↘↘Bで出せるガード不能技になっており、Bルートだと爆弾を取りつける爆炎陣になる。羅刹でBルートを決めた場合は、爆炎陣ではなく首を極める霞に変化するぞ。ちなみに現段階ではBルートの爆炎陣、もしくは霞で締めくくると、必殺技のモーションが長いために必ずスタミナが切れてしまい、確実に反撃を受けてしまう。もちろんこのへんは調整されると思うけどね。



S・C・Sの一斬目は中段の肘打ち。リーチは短めだ



分岐点でAルートならこの中段蹴りが出るぞ



締めは↘↘Bで出せるガード不能技となっている



Bルートを選択した下段の足払いが出る



羅刹なら「霞」、修羅なら「爆炎陣」で締めるぞ



多彩な投げ技を持つ修羅 羅刹は破壊力を誇る打撃系!!

柳生磐馬（やぎゅうはんま）

解説／ジェイケイ

キャラ特性

磐馬は、その巨体から容易に想像できる通りのパワーキャラ。動きは遅いものの、一発決めれば勝ちが見えるほどの攻撃力を持っているのだ。なぜかボクシングっぽい技が多いのもポイント（?）。

修羅は投げ技がメイン。大ダメージを与えられるものだけでなく、コマンドが簡単なものもあり、その種類は多彩。

羅刹は打撃系の必殺技が豊富。クセのある技も多いのだが、どの技も破壊力に関しては折り紙つきだ。

通常技解説

しゃがみBは相手の足元を破岩丸（武器）で払う下段攻撃。リーチが長いうえにダウンを奪えるので、なかなか役に立ちそうだ。

→Bは破岩丸を打ち下ろす技、←Bは踏みこんだあと腹に破岩丸を突き上げるような技。どちらも威力のある中段攻撃だが、スキも大きめ。



しゃがんだ相手を叩きつぶすチョッピングライト（→B）

→A＋Bは両手で相手をはさみこむような技。カウンターでヒットすると相手は崩れるように倒れるので、そこに追い打ちを決めることが可能。

相手を浮かせる技は、しゃがみA＋Bと←Aの2つが確認されている。しゃがみA＋Bは膝を突き上げる技。出は遅いが中段攻撃で、ヒットすれば確実に浮かせられる。

←Aは小振りなアッパー。こちらはカウンターヒット時のみ浮かせられるぞ。

かなり変で笑えるのが↘A＋B。斜め右前方に移動したあと、両手を広げた状態で回転しながら突っこむのだ。モーションが大きいうえに上段攻撃なので、実用性は?



ショートアッパー（←A）は、カウンターなら空中連続技の起点に



大回転して突進する。必殺技っぽいが通常技なのだ

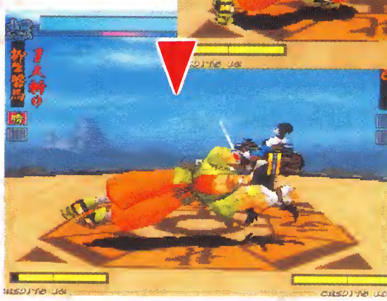
これが噂の↘A＋B。ステップ移動のような動きから…

必殺技解説 修羅

裏柳生流　歯止刀は、コマンドを入力すると歯を突き出すような構えを取り、そこに特定の攻撃がくると受け止めて反撃する技。受け止められるのはしゃがみガードで防げる技だ。反撃技は先月号で紹介したバージョンではブン殴りだったが、最新バージョンでは突進技に変更された。



相手の攻撃を歯で受け止めるという、豪快かつ無茶な技



受け止めたあとは、なんとも楽しげな突進技で反撃するぞ



鉄砕丸。先月号で書いた通り、斜め上や斜め下にも撃てる

持ち上げ～放り捨てはコマンド投げ。入力後Cボタンを押しっぱなしにすると相手を持ち続ける。そのまま移動することも可能だ。ボタンを放すか、一定時間が経過すると相手を放り捨てるぞ。ダメージは与えられないが、相手を場外に落とすことができるので、状況によっては超有効（場外に転落するとそのラウンドは負け）。ただし、相手がレバガチャで抵抗すると一定時間が経過する前に外されてしまい、放り捨てにもならないので注意。

この技は修羅と羅刹で性能に違いがある。修羅は立ち状態としゃがみ状態の両方を投げることができるが、羅刹の方は普通の投げ技と同じで立ち状態にのみ有効だ。

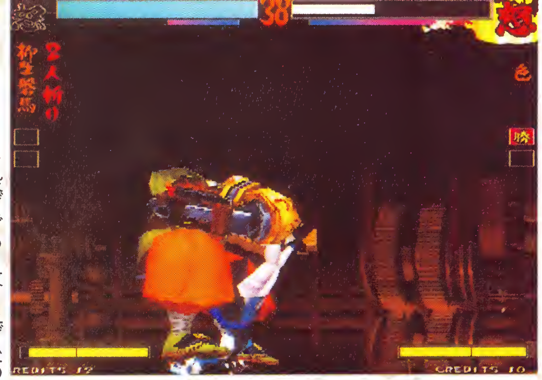
大外刈り、巴投げ、山嵐の3つもコマンド投げ。投げ判定が出現する早さや間合いに差はないが、山嵐はコマンド



場外にポイ捨て可能。崖っぷちのすぐ近くで決めれば一発勝利だ

技コマンド表

技	コマンド
修羅	
●必殺技	
鉄砕丸（てっさいがん）	武器に玉が入っている時↓↘→＋A
玉込め（たまごめ）	武器に玉が入っていない時↓↘→＋A
裏柳生流　歯止刀（うらやぎゅうりゅう　ししとう）	←＋BC
持ち上げ～放り捨て	→↓↘＋C
持ち続け	持ち上げ時にC押しっぱなし
放り上げ	↘↘＋C
大外刈り	→＋C
巴投げ	↙＋C
山嵐	←↙↓↘→＋C
裏柳生流　投殺　四肢破壊固め	放り上げ中←↙↓↘→＋C
裏柳生流　投殺　粉砕大落下	放り上げ中→↘↓↙←＋C
裏柳生流　腕打遠心投	→→＋C
●秘奥義	
鉄砕連轟丸（てっさいれんごうがん）	怒りMAX時↓↘→＋AB
羅刹	
●必殺技	
鉄砕丸	武器に玉が入っている時↓↘→＋A
玉込め	武器に玉が入っていない時↓↘→＋A
裏柳生流　歯止刀	←＋BC
持ち上げ～放り捨て	→↓↘＋C
裏柳生流　震嶽	→→＋B
裏柳生流　卍圧破	←↙↓↘→＋B
裏柳生流　天通	逆瀧中→↓↘＋Bでダッシュ、↓＋Bで停止・構え、HIT後さらに追い打ちA
裏柳生流　逆瀧	↘↘＋B
裏柳生流　回転踊身乱舞連撃	↓↙←＋B構え～構え中B押しっぱなし→前移動or←後移動or↑奥移動or↓手前移動orD止め　構え中B放し＝発動　発動がヒットすると、Aで上段、Bで下段（A、Bボタンは連打可能）
●秘奥義	
風林火山	怒りMAX時↓↙←＋AB



四肢破壊固めはバスター、粉砕大落下はドライバーです

が難しい分ダメージが大きくなっている。

裏柳生流 投殺 四肢破壊固め＆粉砕大落下は、コマンド投げである放り上げ後の追加技。どちらも大ダメージを与えることができるので、投げのチャンスがあったらこの技を狙っていきたい。

ちなみに、修羅の秘奥義も放り上げ後に出すことができるらしいぞ。

裏柳生流 腕打遠心投は、体をひねった勢いで突進してラリアートを食らわせ、そのまま首をつかんで振りまわしたあと投げる技。これも投げ扱いの技で、しゃがんでいる相手には無効。突進するので少し遠い間合いからでも決められるが、出るのが遅いという欠点も合わせ持つ。



磐馬らしいパワーあふれる投げ技。現段階での性能はイマイチ

羅刹

裏柳生流 震嶽は、先月号で紹介したバージョンから少し変更された。ボタンを押し続けるとためを作り、ボタンを放すか一定時間経過すると攻撃するようになった。長い時間ためるほど威力が上がるのだが、最大までためてもガード不能にはならず、ガードされると反撃されてしまう。

裏柳生流 卍圧破は、踏みこみながら攻撃するので、出るのが遅い分間合いが遠くても届いてくれる。中段判定で、ヒットすると相手をはるか上空まで吹き飛ばす。タイミングを合わせれば、落ちてくるところに追い打ち（震嶽や前方ステップ移動からの通常技など）を決められるぞ。

裏柳生流 逆瀧は、震嶽と同じモーションから、相手を浮かすことができるアッパーを繰り出す。追加技の天通は現段階では確認できなかった。

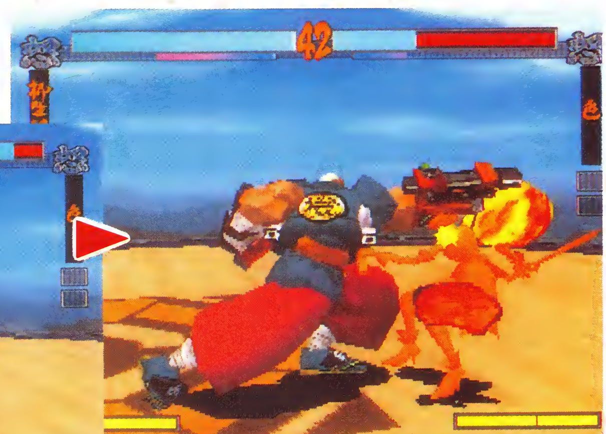
裏柳生流 回転踊身乱舞連撃は、低い姿勢で上体をそらしながら接近してフックを繰り出す技。追加入力をすると、左右のフックを連打し、大きく振りかぶってからのストレートでフィニッシュ。最後のストレートは上段ガード不能になっている（しゃがめばよけられる）。



見た目はテンプシーロール。低い姿勢で間合いをつめて…



左右のフックを連打、連打。フックはすべて連続ヒットするぞ



追加入力し続けると、大振りストレートでフィニッシュだ

S・C・S

磐馬のS・C・Sは、発動攻撃（C＋D）の出が遅く、他キャラに比べるとやや使いにくい。大きく踏みこみながら攻撃する技なので、少し遠い間合いからの奇襲に使うことになるだろう。

続く連続攻撃の内容はオーソドックスなタイプ。A×4 or B×4、A×4 or B×4、A×3 or B×3の順で12連斬までつながり、2&3セット目は1斬目がA（中段）とB（下段）で2択になる。2択ポイントはガード可能ポイントってのも他キャラと同じだ。

フィニッシュ技は、Aルートだと↘A＋Bと同じステップ移動からの大回転攻撃、Bルートだとしゃがみ A＋Bの膝蹴りだ。



発動攻撃の頭突きは出が遅いので、出す間合いには注意



10斬目でAルートを選ぶと、中段のこの技が出る



フィニッシュは移動してからの大回転ラリアートだ



Bルートは、10斬目が下段のローキックになるぞ



こちらのトドメ技は膝蹴り。残念ながら浮かすことはできない

その名の通り、色っぽい技を持つ
惑わされると体力を吸われるぞ



色（しき）

解説／修羅騎士　鷹

キャラ特性

新キャラである色は、陰魔輪（左手用で長い方）と陽神輪、2本の直刀を使って闘う。

通常技はリーチもそこそこ長く、使いやすいものが多い。必殺技の数も豊富だ。

修羅は突進系の必殺技を複数所有するため、それらを使った攻めを展開できると思われる。

羅刹は判定の残る飛び道具（天法輪）や相手の体力を吸い取る技など、異色な技を持つ。テレポートの刹那を使えばトリッキーに動けそうだ。

通常技解説

←Aは一端後方にさがり、突進して斬る技。ガードされると反撃を受けるという欠点があるのだが、後方にさがるので、相手の技を回避しつつ攻撃するといった使い方が可能なのだ。ヒットすれば相手は浮くので、天咆輪・陽（修羅）や無明（羅刹）で追い打ちすることができる。

↘Bは出が早く、そこそこリーチの長い中段攻撃。牽制に使えそうだ。

↘↘B。突進していき、両方の武器で挟みこむように斬る中段攻撃。ヒットすると相手はよろめくので、S・C・Sや天咆輪・陽、無明などで追い打ちすることができる。

B＋C。この技もヒットさせれば相手を浮かすことが可。

⬇B＋C。かなり近い間合いでないと当たらないのだが、下段→中段のコンビネーション技なのだ。

↘AB、➡B。これも下段→中段のコンビネーション。こちらの方がリーチが長い分使いやすいかな⁉

A、A、➡B。上、上、中のコンビネーション。



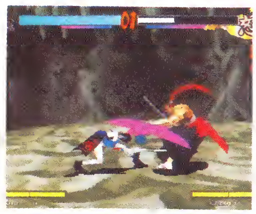


←Aは一端後方にさがるので、相手の攻撃を空振りさせる。そして…

突進して斬ってくれる。ヒットすれば相手は浮くので追い打ち可能



↘Bは中段。出が早くリーチもそこそこ。牽制に使えそうだ



↘↘Bは突進する中段攻撃。ヒットすれば相手はよろめくのだ

必殺技解説　修羅

露祓。低い姿勢で相手に向かって突っこむ突進技。移動中にCボタンを押すことによって停止することができる。奇襲や移動手段として使うといいだろう。

天咆輪・陽。空中に跳び上がり、回転しつつ攻撃を繰り出す技。出がかなり早いので、連係の最後や割りこみに使うといいだろう。浮かせたあとの追い打ちにも役立つのだ。

首刀。立っている相手にのみ有効な投げ技。決まれば相手の喉元を斬る。

黄泉落とし。ジャンプしつつ相手の首に脚をかけて投げ落とす技。立っている相手にのみ有効で、跳びつく分、多少距離が離れていても決まる。

空華・阿。相手の頭上を跳び越えて背後を取る技。

空華・吽。後方に回転しながらジャンプする技。

蓮華舞。ジャンプして相手の肩に跳び乗る動作。肩に乗っかっている状態を結跏趺坐と呼ぶ。

昇華。結跏趺坐から出せるもので、相手の首を斬りながら跳び退く技。

散華。これも結跏趺坐から出すことのできる技。前方に回転ジャンプをしながら背中を斬るぞ。現段階では、このあと相手はよろめいているので、露祓などで追い打ち可能。

八葉。結跏趺坐から任意の



蓮華舞→結跏趺坐。このあとは、攻撃or移動することができる



露祓。相手に向かって突進していき…



相手を斬る。Cボタンを押すことによって停止することもできる

技コマンド表

修羅

●必殺技

技	コマンド
露祓（つゆはらい）	⬇↘➡＋A（Cで緊急停止可能）（Aで緊急停止斬り）
天咆輪・陽（てんほうりん・りん）	➡⬇↘＋B
首刀（くびかたな）	←＋C
黄泉落とし（よみお）	➡⬇↘＋C
空華・阿（くうげ・あ）	↗＋A
空華・吽（くうげ・うん）	↖＋A
蓮華舞（れんげまい）	⬇↘➡＋C
結跏趺座（けっかふざ）（肩に乗っている状態）	
昇華（しょうか）	結跏趺座中にA
散華（さんげ）	結跏趺座中にB
八葉（はちよう）	結跏趺座中にレバー（8方向対応）

●秘奥義

技	コマンド
天魔波旬（てんまはじゅん）	怒りMAX時➡⬇↘＋AB

羅刹

●必殺技

技	コマンド
沙喇（きら）	➡⬇↘＋B
刹那（せつな）	⬇↙←＋AorBorCorDor ACorBCorADorBD
無憂華（むゆうか）	←⬇↙＋C
無明（むみょう）	←⬇↙＋C
波羅夷（はらい）	➡⬇↘＋C
転法輪（てんぼうりん）	⬇↘➡＋A
色咒（しきしゅ）	⬇↘➡＋C
空華・阿（くうげ・あ）	↙＋A
空華・吽（くうげ・うん）	↘＋A
無常（むじょう）	←⬇↙＋A

●秘奥義

技	コマンド
涅槃（ねはん）	怒りMAX時➡⬇↘＋AB

八葉の8方向の名称

↖	↑	↗
弥勒（みろく）	宝幢（ほうとう）	普賢（ふけん）
← 天鼓（てんこ）雷音（らいおん）	○	→ 開敷（かいふ）華王（かおう）
観自在（かんじざい）	無量寿（むりょうじゅ）	文殊（もんじゅ）
↙	↓	↘

刹那の入力ボタンと出現位置

AC	C	BC
A	敵	B
AD	D	BD

方向にジャンプする。

天魔波旬。相手に向かって突進していく中段攻撃。ヒットすれば回転しながら斬り刻み、最後に後方宙返りをしながら相手を斬る乱舞技。その後、着地でポーズをとる。

羅刹

沙喇。名前が違うだけで、修羅の天咆輪・陽とまったく同じ技。天咆輪・陽にもいえるのだが、このあと追加入力によって追い打ち技が出るらしい。

刹那。姿を消してから違う場所に出現するテレポート技。ボタンによって出現位置が変わるので注意。

無憂華。相手に背中を向けて立ち、そこに相手の攻撃がヒットすると時が止まり、相手を硬直させて斬り払う。要は当て身だ。立ちガードできる攻撃なら今の段階ではすべて当て身できた。



無憂華は当て身。成功すると白黒の背景に変わり…



相手に攻撃を加えるのだ

無明はキスをする技。キス後、相手はよろめくので追い打ちすることができるぞ。

波羅夷。相手を押し倒してキスをし、死霊を取り憑かせる技。技が成立したあとは相手のライフが減り続けるのだ。

天法輪。自分の目の前にエネルギーの円盤を発生させる技。出したあと、少しだが前へ進むのだ。まぁ、飛ぶ距離の短い飛び道具と考えてもらえばいいだろう。この技はスキが小さいので、判定が残っているうちに攻めこむことが可能だぞ。ちなみにこの技は中段ですじゃ。

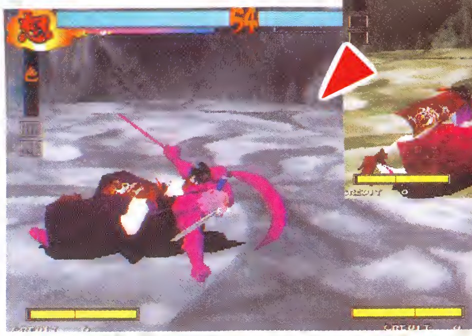
色咒。相手の後方にまわりこんで刀を刺す技。そして奇妙な背景になったと思いきや、相手の体力を吸い取って自分のものにしちゃうのだ。

空華・阿。修羅の空華・阿と同じもの。

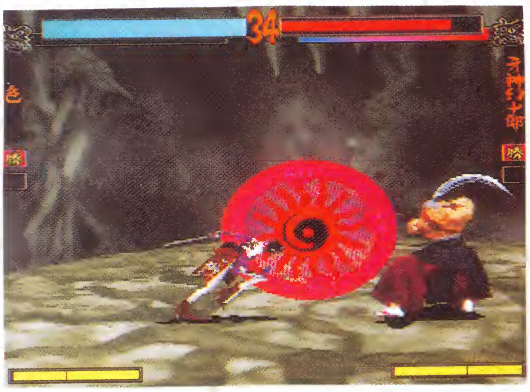
空華・吽。修羅の空華・吽と同じもの。



波羅夷。まずは相手を押し倒し…



キスをして死霊を取り憑かせる。その後、相手の体力は減り続ける



天法輪。目の前に妖しいエネルギーの円盤を出す



色咒。相手の体力を吸い取る技なのだ

S・C・S

色のS・C・Sは、6斬目と10斬目が中段と下段による2択ポイント（分岐）となっているノーマルタイプのもの。

どちらも早いので、見切るのは難しいだろう。また、1斬目に出る斬りの発生がそこそこ早いので、反撃技として使えそうだ。

フィニッシュは、Aルート（中段）だとバック転をしながら斬りつける。Bルート(下段)ならフンワリとしたジャンプをして、両方の武器で斬り払う。これらは羅刹のものなのだが、修羅のフィニッシュ技は違う可能性がある。



色のS・C・S 1斬目はこの技



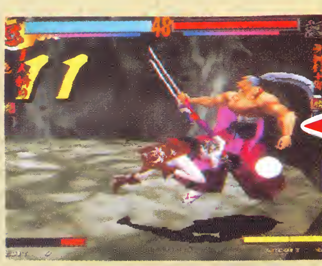
6斬目の分岐（中段）



Aルートのフィニッシュは、後方宙返りをしながら斬る



6斬目の2択ポイント（下段）



Bルートのフィニッシュは、両方の刀を使い、ジャンプしつつ斬るぞ



花札を使った技で相手を翻弄 素早いS・C・Sにも期待

牙神幻十郎

解説／修羅騎士　鷹

キャラ特性

比較的出の早い通常技を多数持ち、リーチの長いものもある。使いやすい通常技を持っているのがこの幻十郎だ。

修羅は2Dサムスピ時代の必殺技を継承しつつ、当て身技である弾き返しを装備した。守りの面での駆け引きがより一層楽しめそうだ。

羅刹は2Dサムスピ時代での代名詞であった三空殺がなくなってしまったのは残念。しゃがんでいる相手も投げることのできる雫刃や、新技である牙神突　地潰に期待か⁉

通常技解説

↙Aは突進しつつ膝蹴りをかます。出がそこそこ早く、中段技で、ヒットすれば相手を浮かすことができる。もちろん追い打ちが可能だぞ。

↓Bはリーチの長い下段斬りを繰り出す。

→Bは1歩踏みこんで、刀を振り下ろす技。出が遅くスキが大きいので当てづらい。

しかし、ヒットすればかなりのダメージを期待できる。『天草降臨』などでお馴染みの、遠距離立ち強斬りにそっくりな技。

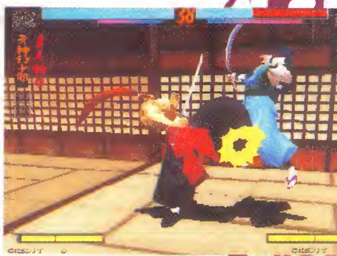
↘Bは中段のミドルキックを出す。出が早く、リーチもそこそこ長いので使いやすい。



→B。1歩踏みこんで相手を斬る。威力が大きい



しゃがみBは、リーチの長い下段技なのだ



↙A。中段の膝蹴りを繰り出す。ヒットすれば相手は浮く

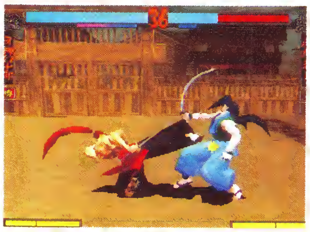
↘↘Bは出は遅いのだが中段判定で、ヒットすれば相手を浮かすことができる。もちろん追い打ち可能だ。↙Aで出る膝蹴りより威力が高い。



↘↘Bも浮かせ技。五光斬や光翼刃で追い打ち可能なのね

A、A。上段の斬りを2回続けて出すコンビネーション。1段目がヒットすれば2段目もヒットする。

←B、B。上段蹴りを出したあと、続けざまに中段であるミドルキックを出す。ミドルキックを当てるのが本命。



↓B+C。意外なことに中段攻撃なのだ

必殺技解説

修羅

光翼刃。とにかく出の早い技。2Dサムスピでは対空として使ってきた技だが、今回は連係や割りこみ、浮かせたあとの追い打ちなどに使うといいだろう。ライバル、覇王丸の弧月斬と違って、中段ではないのが残念なところ。

桜華斬。手に持った刀を振りつつ、大きな花札を前方に向かって放つ飛び道具。中～遠距離からの牽制に使える技なのだが、ステップ移動で簡単に回避されてしまう。

三連殺　牙。相手の脇を抜けながら斬りを出す突進技。2Dサムスピのモノと違って、裏まわりを狙える技ではなくなった。しかしながら中段判定となっているので、しゃがみガード不能なのだ。その後、追加入力によって三連殺　角（三連殺の2段目）から、三連殺　燐（三連殺のフィニッシュ）へ流れていく。角は牙から連続ヒットしないが、同じく中段になっている。燐も角からつながらないが、ヒットさせるとダウンを奪える。追加技は変化をつけて、出したり出さなかったりするといい。

雫刃。しゃがんだ相手も投げることのできる技。相手を

追い打ちに使う他、割りこみや連係にも使える





三連殺の2斬目。裏まわりではなく中段になった



中段技の五光斬。相変わらず格好イイ

技コマンド表

修羅	
●必殺技	
光翼刃（こうよくじん）	→↓↘+B
桜華斬（おうかざん）	↓↙←+A
三連殺（さんれんさつ）　牙（きば）	↓↘→+B
三連殺（さんれんさつ）　角（つの）	三連殺　牙中に↓↘→+B
三連殺（さんれんさつ）　燐（りん）	三連殺　角中に↓↘→+B
雫刃（しずくじん）	→↓↘+C
●秘奥義	
五光斬（ごこうざん）	怒りMAX時←→↘↓+AB
羅刹	
●必殺技	
弾き返し（はじきかえし）　上段（じょうだん）	←+BC
弾き返し（はじきかえし）　中段（ちゅうだん）	↙+BC
引きずり回し（ひきずりまわし）	↓↘→+C
百鬼殺（ひゃっきさつ）	↓↙←→+B
紫暮（しぐれ）	←↓↙+A
牙神突（がしんとつ）	←→+AB
●秘奥義	
五光斬（ごこうざん）	怒りMAX時←→↘↓+AB


引きずり回し。相手の頭をつかんで一回転ーそして…

空中に放り投げ、一緒にジャンプをして斬り落とす。
　五光斬。中段であるこの技は、ヒットさせれば相手を空中に放り投げて、5種類の20点札と一緒に相手を5回ブッた斬る。威力大。

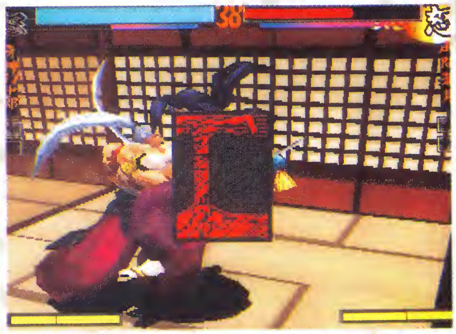
羅刹

　弾き返し　上段。相手の上段攻撃(必殺技や投げは不可)のみを受け止めることができる当て身技。成功すると、裏拳→斬り払い→ヤクザキックという連続技を決める。
　弾き返し　中段。相手の中段攻撃を当て身できる技。成功すると、タックル→ブッ刺し→頭突きという連続技を決めてくれるのだ。
　引きずり回し。相手の頭をつかみ、そのまま一回転引きずって最後に膝蹴りをかます非常に格好イイ投げ技。立っている相手のみをつかめる。
　百鬼殺。斬りこみながら突進する技。ヒットすればブスブス刺して、最後に相手を蹴り飛ばす。
　紫暮。刀を振り下ろし、剣先に花札状の真空波を巻き起こす技。出が遅いので、やや使いにくい感がある。今のところ使い道は不明。
　牙神突。これはガード不能の必殺技。構えから発生までが遅いのが難点だが、突進するスピードがメチャメチャ速いので、相手の起き上がりを狙って出すといいかも。また、ヒットさせると決めポーズを取るぞ。

弾き返し（中段）。この後、追い打ち可能

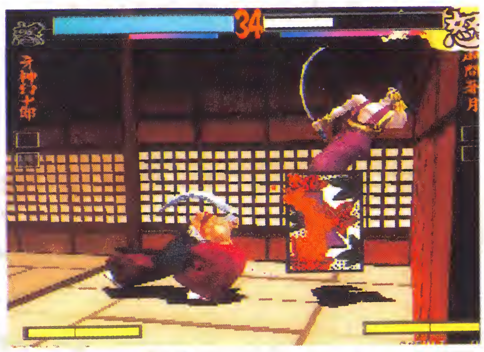


最後は膝蹴りをかまして締める

百鬼殺。決まればブスブスと数回刺し、蹴りで吹っ飛ばす



ガード不能の牙神突。このように狙いを定めて…


一気に踏みこむ。貫通していて痛そうです。はい


紫暮。前方に花札状の真空波を出す

S・C・S

幻十郎のS・C・Sは、6斬目と10斬目に中段と下段の2択ポイントがあるノーマルタイプ。しかし、他のキャラと違って、超高速で攻撃を繰り出していくのが特徴だ。最後まで決めた時はかなり気持ちがよくなるはずだ。
　フィニッシュに使われているグラフィックは、Aルート（中段）だと下から斬り上げる。Bルート（下段）なら横からブッた斬る。どちらも幻十郎の力強さを思わせる。また、キャラによって修羅と羅刹でフィニッシュが違うのだ。完成版でどうなるか楽しみだ。
　決めるポイントは、やはり相手がスキの大きい技を見せた時だと思われる。

牙神のS・C・S 1斬目は横に斬る



6斬目の2択ポイント（中段）


Aルートのフィニッシュは、下から斬り上げる


Bルートの2択ポイント（下段）


Bルートは横斬り。地味に終わっているのが気がかり

SHOCK TROOPERS™

今回からステージ攻略を開始するぞ。今号では、山岳、ジャングル、渓流の3つのルートのうち、山岳ルートをステージ5まで攻略。
攻略で必須のテクニックも紹介しているので、ぜひ参考にしてくれ。

攻略／DSP - たろりん

ザウルス	
業務用MVS	発売中／48,000円
家庭用ROM	発売日未定／価格未定
家庭用CD	発売日未定／価格未定
SS	—
PS	—
346M	シューティング

ショックトルーパーズ

攻略基本テクニック

囲まれた時の対処法

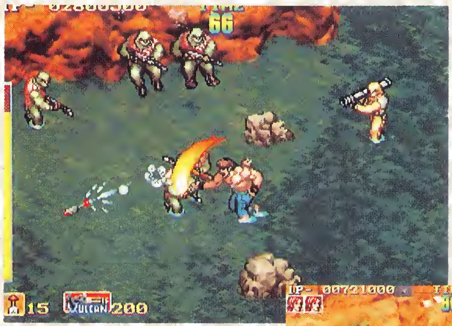
このゲームは任意で画面スクロールを調節できるため、ちょっと画面をスクロールさせて敵を少しだけ出現させ、それを倒してからまたちょっと進む、という牛歩戦術が基本となる。しかし、うっかり画面を一気にスクロールさせてしまった時や、後ろから敵が出現する場面では、敵に4方を囲まれてしまう場合もある。囲まれるということは、逃げ場が制限されるばかりでなく、あらゆる方向から攻撃がくるという、非常に不利な状況なのだ。

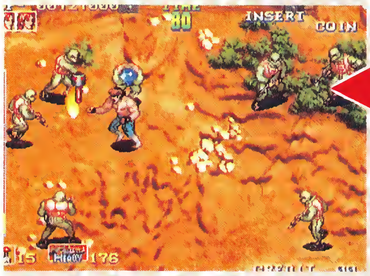
こんな時は、とりあえず一番近くにいる敵を近距離攻撃で倒し、逃げ場を確保すべし。ショットは密着状態の敵には当たらないうえ、1度ボタンを押すと一定数を発射するまで撃ちやめることができず、その間に一方的に攻撃を食らってしまう可能性がある（転がりでキャンセルすることができるけどね）。

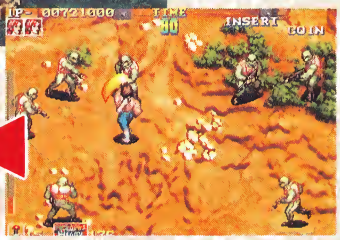
近距離攻撃が出ている間に向きを変えると、1回の近距離攻撃で複数の方向を攻撃することができる。2〜3人の敵兵を一気になぎ倒すことも可能なのだ。

最後の手段として、転がりを連打して逃げまわるというのもある。転がりには確かにスキがあるが、ほんの一瞬なので結構なんとかなるのだ。弾とすれ違うように転がるのが基本ということを忘れずに。

敵に囲まれてしまった。とりあえず近くの敵を殴り倒せ







バシッと上の敵に殴りかかり、すぐにレバーを入力すると…

この通り、パンチを出しながら違う方向を向いてくれるのだ

転がりの有効利用法



こんなデカい弾もなんのその。弾に向かって転がるのが基本だぞ



転がりで弾をすり抜けつつ相手に近づいていき、斬りつけるのだ

Bボタンの転がりは、押した瞬間から全身無敵になるため、とても頼れる動作。しかし、終わり際には少しだけスキがあり、ここに敵の攻撃が重なっているとよけることができない。

そこで転がりを使う時は、弾とすれ違うように転がる必要があるぞ。なるべく近くまで弾を引きつけることが重要なのだ。

移動および接近手段としても転がりは有効的。歩くよりもはるかに速く移動できる。

必殺!! 半キャラずらし



斜めにだって合わせられる。知っていれば活用する場面は多い

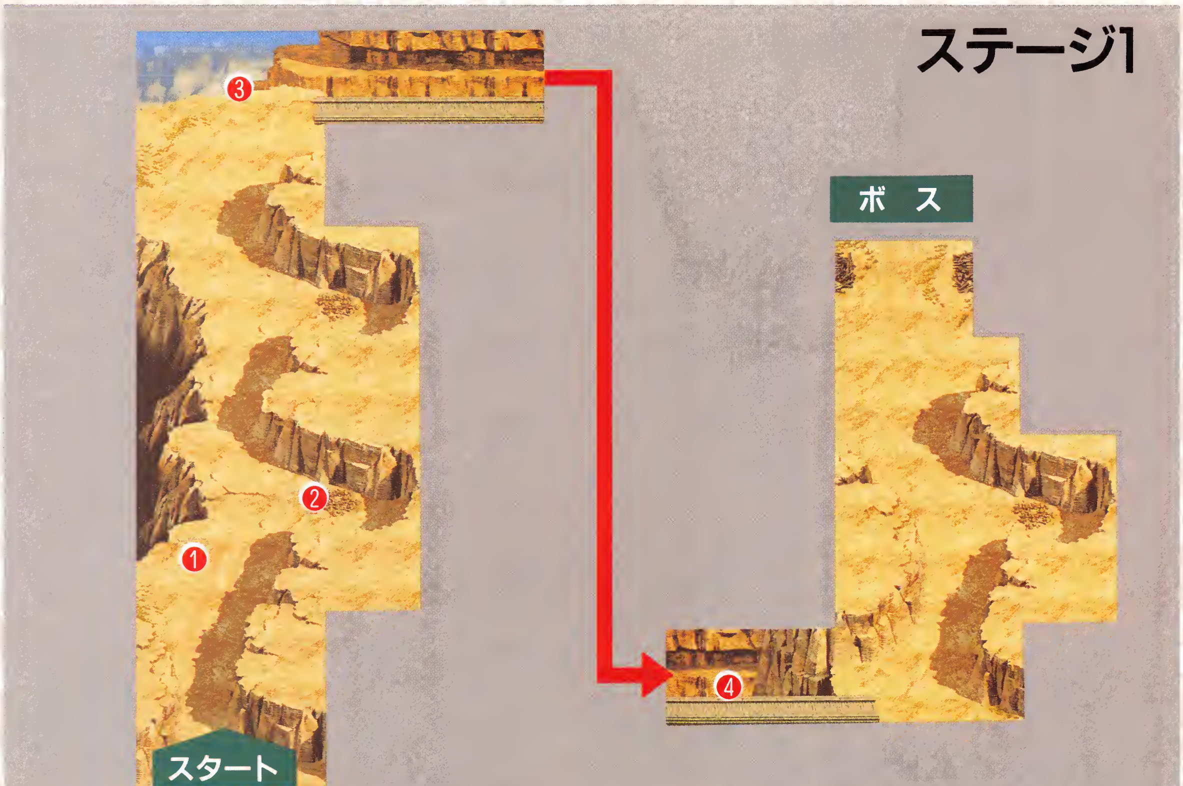


こんな感じでラインを合わせる。弾をよける必要はまったくない

プレイヤーキャラの当たり判定は見た目よりも小さい。そこで、自キャラを相手キャラの正面より半キャラほどずらした位置に置いて弾を撃ってみよう。こちらの攻撃が当たるのに、敵の攻撃は当たらないハズだ。これは頼るしかないよね。

相手キャラの真横、または斜めの位置にいる時は、自キャラを相手の下側にずらすのがポイント。弾は上半身から発射するからね。

詳しくは写真を参考にしてくれい。



マップ中の丸数字は、攻略のポイントと対応しています。

山岳ルート攻略

ステージ1

ポイント❶



バリケードをショットで破壊してから、後ろにいる兵士を倒せ

スタートしたら、敵兵を倒しながらずんずん進もう。最初のステージだけあって、激しい攻撃はしてこないぞ。

このポイント①では、バリケードの後ろに隠れて弾を撃ってくる敵兵が出現する。バリケードをショットで破壊してから後ろの敵兵を倒すとラクだぞ。稼ぐならば、トコトコ歩いてバリケードの後ろにまわって近距離攻撃で倒した方がいいけどね。

地面に置いてある丸い物体は地雷なので、踏まないように注意。転がりで上を通り抜けることは可能だぞ。

ポイント❷



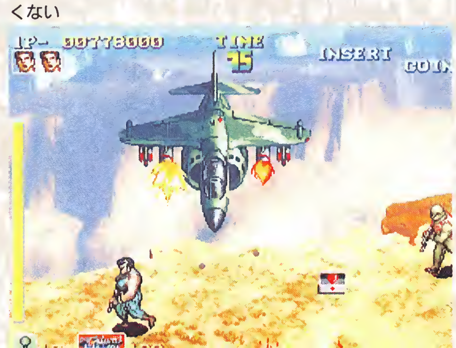
こんな風に斜めから撃ちこむと、キャノンをよけやすいぞ

戦車が右の岩壁を突き破って現れる。キャノンを撃ってくるが、連射してくるわけではないし、狙いも甘いのでさほど問題はないだろう。斜めを向いて撃ちこむと、比較的ラクに倒すことができる。

ポイント❸

VTOL機（ハリアー？）が出現。最初はバルカンを撃ってくるが、これは正面にしか飛んでこないので、転がりで横によければOK。他の攻撃はショットで破壊できるので問題ないだろう。

箱に入っている救急箱は、ハリアーを破壊してから取るようにしよう。急がないと消えてしまうので注意。



ハリアーの正面にさえいなければ、バルカンはまったく怖くない

ポイント❹

細い道を進む。途中、スクロールが止まるところで、下からロケット兵が2人現れるが、上に弾を誘導してから下によけるとラク。

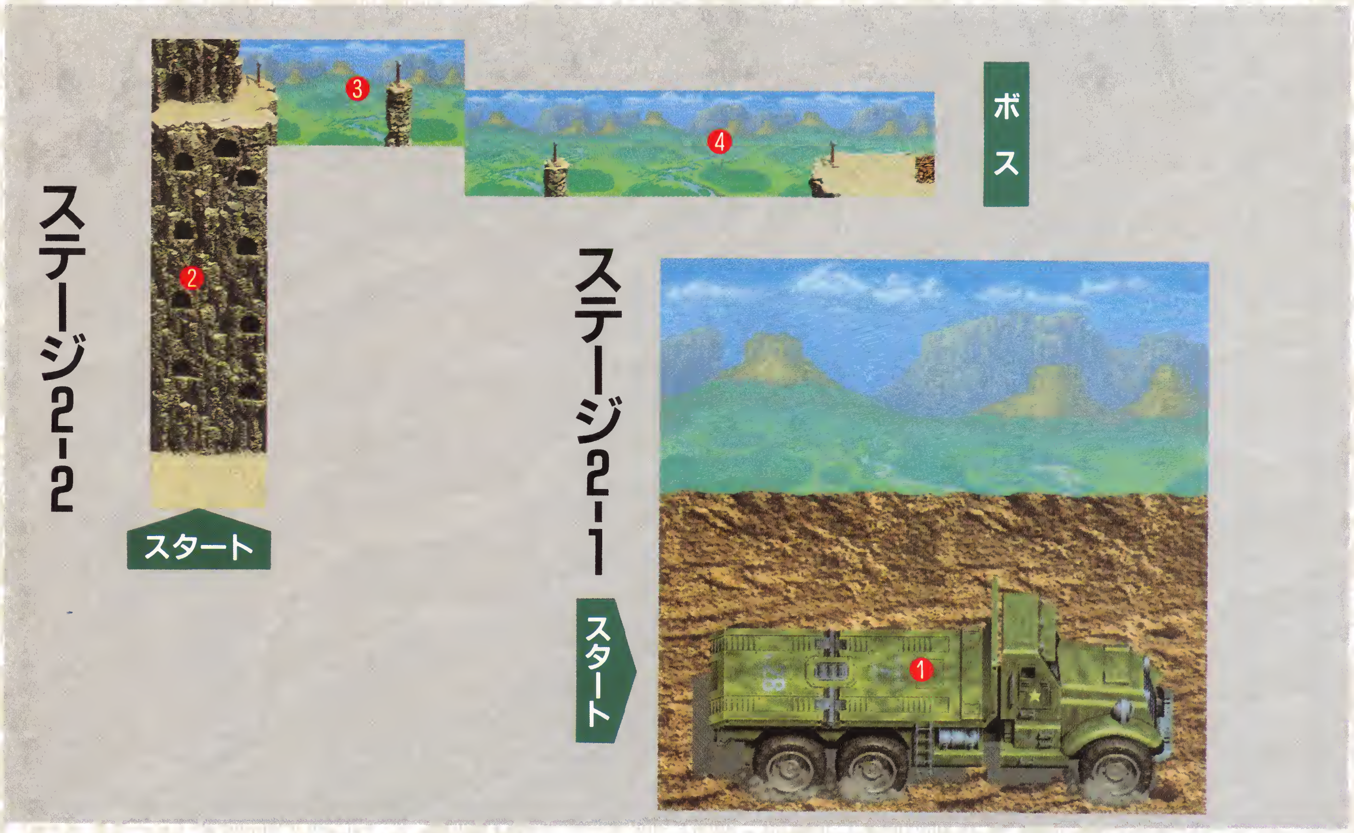
ボス攻略

ボス戦の手前で出現する3WAYのアイテムを回収していると、あっという間に倒すことができるぞ。ここに限らず、ボスには3WAYがとても有効だ。

ボスにある程度ダメージを与えるとボスが下に迫ってきて、上からミサイルを降らしてくる（3WAYで撃っているとキャンセルされることもあるが）。この時だけは上を向いてミサイルを優先して撃ち落とし、それ以外の時はボスの斜めの位置から撃ちこむといいだろう。



3WAYの威力が光る。ほんの数秒でボスを倒すことができる

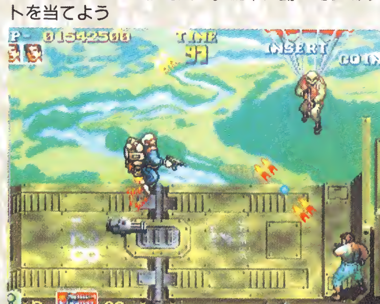


ステージ2-1

ポイント❶

このステージのオープニングはトラックの上でのバトル。トラックが画面の下にいる時は、上からパラシュート兵とロケット兵が出現。画面右下でショットの方向を左上に固定して撃つといい。敵の弾は上下に動いてよける。

トラックが上に移動したら、バイク兵とパラシュート兵の攻撃になる。敵の出現順序を覚えて、出現・即・殺を心がけよう。



この位置取りが比較的安全。上下に動いてショットを当てよう

ステージ2-2

ポイント❷

楽しいロッククライミングのエリア。敵が出現したら、一旦止まって倒してから進もう。ここではショットを撃ちながら移動することができないので、しっかり敵を狙ってからショットを発射するべし。

弾を撃たれたらBボタンを押してよけよう。その場でくるっと宙返りをするぞ（全身無敵）。



弾をクルリッとBボタンで回避してから、反撃に転じよう

ポイント❸

ロープを伝って進む。上下に移動することができないので、弾よけはすべてBボタンに頼ることになる。

また、ここもショットを撃ちながら移動することは不可能。敵をしっかり狙ってから撃つように。

ポイント❹

スクロールが止まり、上からロケット兵がたくさん出てくる。しかし、こいつらは弾を撃ってこないので無視していい。しばらくすると右下からもロケット兵が出てくるので、こちらを優先して撃ち落としていこう。放っておくと、弾をバンバン撃たれてしまうぞ。



右下の兵士が優先。がんばれば上の敵も全部撃てるけどね

ボス攻略

最初は自キャラを狙って機銃を撃ってくるだけ。横に動いてよけながら撃ちこもう。

ある程度ダメージを与えると、左右の翼から3WAYの弾とミサイルを撃ってくるようになる。この時は、遠くに離れて斜めにショットを撃つといい。そのうち、攻撃に機銃や手榴弾も混ざるが、機銃は離れていれば当たらない。手榴弾は転がりでよける。

ボスが近づいてきたら、転がりなどを使って反対側に抜け、また遠くから撃つべし。



チキンモード発動！　距離を取って斜めに撃つのが基本

ステージ3-1

ポイント①


問題の火炎放射兵。アイテムを持ってない＝貧乏なのか？　近距離攻撃するだけ損

地雷が設置されているポイント。ここでは火炎放射機を持った兵士が登場するぞ。彼らはなぜか近距離攻撃で倒してもアイテムを出さないので、ショットで遠くから安全に倒してしまおう。

ポイント②

紫色の強い敵兵が出現する。まず、3方向（そのうち2発目が自キャラのいる位置を狙っている）に弾を撃ち、それからジャンプで近づいてくる。近づいてきたあとは、弾を撃ったり斬りつけてきたりと、侮れない攻撃をしてくるぞ。ムリせずショットで安全に倒すことをお勧めする。


紫色の強ザコ。この先でもたびたび登場する。本気で強いぞ

ステージ3-2

ポイント③

建物の中。しばらくの間は毒ガス手榴弾を投げてくる敵兵しか出てこない。近づいても無抵抗なので、モリモリ近距離攻撃で倒していこう。障害物はすぐに撃たず、後ろにまわってから撃つといい。

ポイント④

フォークリフトを破壊して少し進むと、敵兵が前後から同時に出現する。

まず、ズンズン歩いて近づいてくる兵士を近距離攻撃で倒し、上から飛び降りてくる兵士のうちどれか1人を同じく近距離攻撃で倒す。すると、他の兵士が弾を発射するので、転がりで回避しつつ近づいて倒す。敵兵は1度弾を撃つとしばらく硬直するので、安全に倒せるハズ。


まず1人にパンチ。すぐにBボタンで転がって弾をよけるべし

ポイント⑤

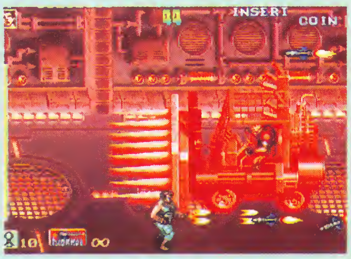
赤いロケット兵が出現。強力なビーム砲を撃ってくる。発射する前兆があるので、うまく転がりでよけよう。

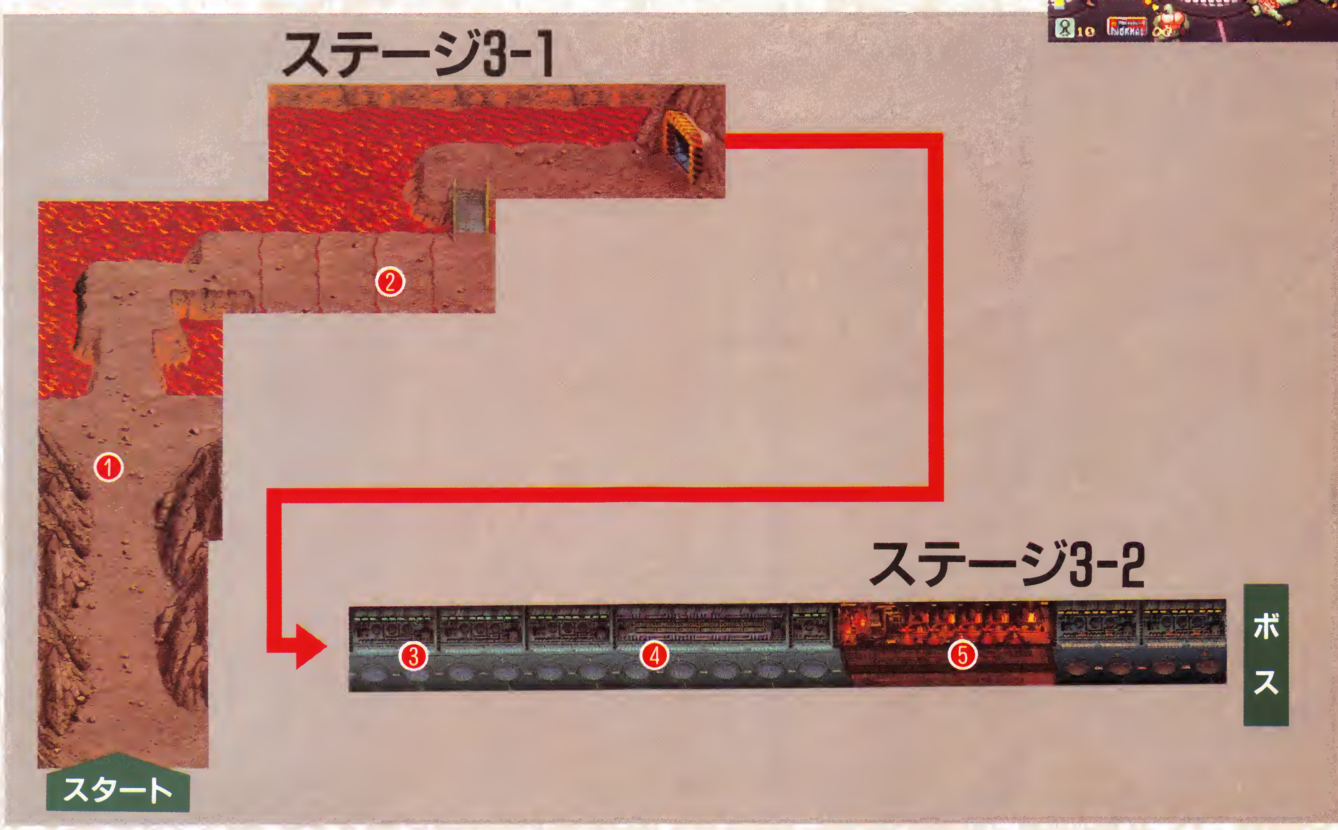
ボス攻略

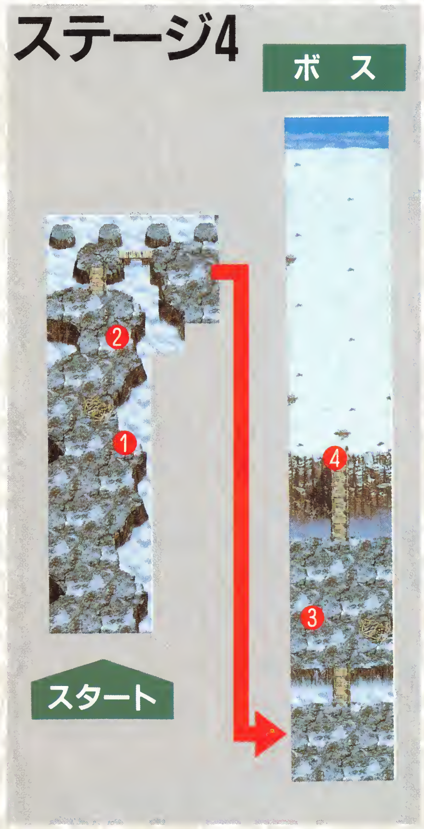
ボスの真下に入って、上を向いて撃ちこむのが基本となる。分裂する弾は左右移動や転がりで回避。青い分裂弾は渦を巻くような軌道を取るので、動きをよく見よう。

後部から誘導ミサイルを撃ってきたら、右を向いて撃ち落とそう。画面右端にいるとよけられないので、右端にはなるべく近づかないこと。

戦車を破壊したあとのボス兵は半キャラずらしで楽勝。ばらまき弾は斜めに転がるとよけやすいぞ。ちなみに近距離攻撃で倒すと救急箱が出る。


誘導ミサイルがきた時だけ、このように右を向いて撃つ





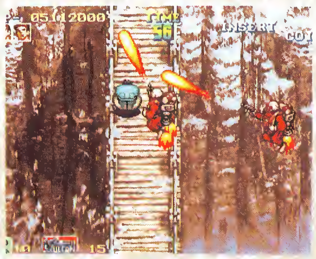
ステージ4

ポイント❶
砲台が2つある。遠くからショットで破壊するか、操作している兵士を倒せばいい。砲弾は4つに分裂するので、着弾点に近寄らないようにしよう（ステージ3も同様）。

ポイント❷
塔の上から手榴弾が飛んでくる。しかし、画面の右下か左下にいれば手榴弾に対しては比較的安全。ここで敵兵を倒してから塔を破壊しよう。

ポイント❸
赤いロケット兵が2人登場。しかも吊り橋の上なので弾がよけづらい。キャノンをうまくよけるには、キャノンの発射寸前に転がるのがコツ。弾が速いので転がる方向は適当でいい。

ポイント❹
少しずつ画面をスクロールさせ、砲台が見えたら止まって破壊する。それ以上画面を進めてしまうと敵兵も出てきて大変なことになるので注意。


キャノンのチャージから発射までのタイミングを覚えよう

ボス攻略

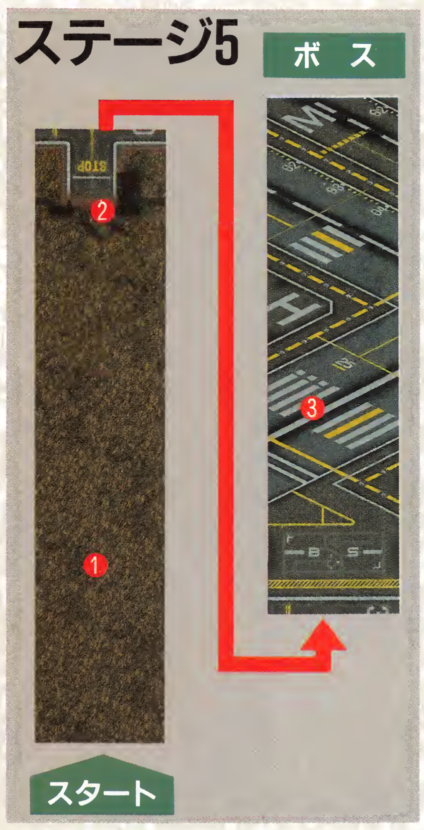
このステージのボスはステージ2のボスと同じ。しかし、弾の速さは格段に上がっているので油断はできないぞ。

ある程度ダメージを与えると、手榴弾を2連発してくる。1発目は歩いて、2発目は転がりでよけるのがいい。

ボスが近づいてきたら、転がりで反対側に抜けよう。



またもチキンモード。手榴弾は歩くか転がりでよけるのだ



ステージ5

ポイント❶
頭上に爆撃機が現れて、爆弾を落としていく。でも、爆風は小さいので、画面中央をズンズン進んで大丈夫だぞ。

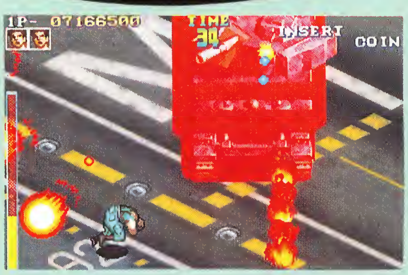
ポイント❷
穴の中から敵兵が現れる。スクロールを進めると画面左右からも敵兵が出てしまうので、一度止まって敵を倒そう。穴から出てくる敵を全滅させたら前に進み、左右から出てくる敵兵をサクサク倒していくべし。

ポイント❸
後半もゆっくり進む。特に戦車や砲台はすぐに破壊しないと、敵兵の弾＋戦車の砲弾の雨を浴びるはめになる。



たとえ3人のザコ兵士でも、5面ともなれば強敵となるのだ

ボス攻略



火炎放射も装備している。ボスの前を横切れなくなり、ツラい

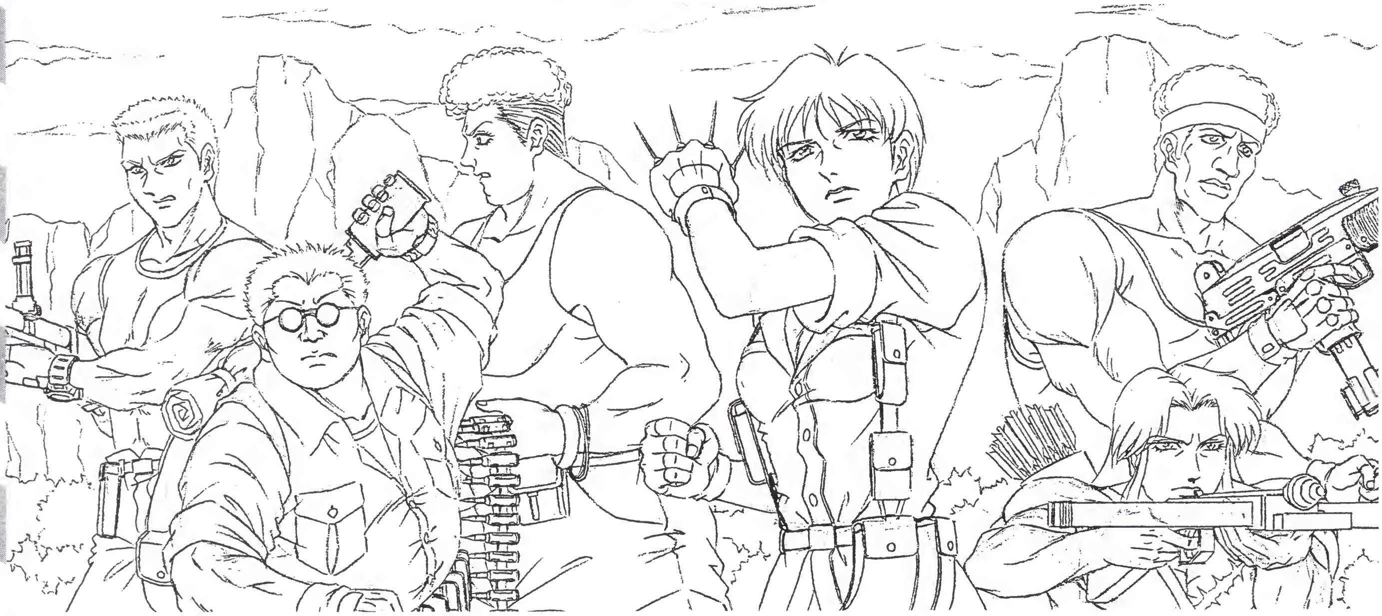
中央のキャノンは3WAY弾を撃つか、一方向に3連発するかのどちらかの攻撃をしてくる。3WAY弾の時は、引きつけてから転がりで回避しよう。この時、通常弾には充分注意すること。

ある程度ダメージを与えると、分裂弾を撃ってくるようになる。これもうまく転がりで回避しよう。上に逃げるとよけにくくなるので、なるべく下の方で粘ろう。特殊武器連発でのゴリ押しも可。

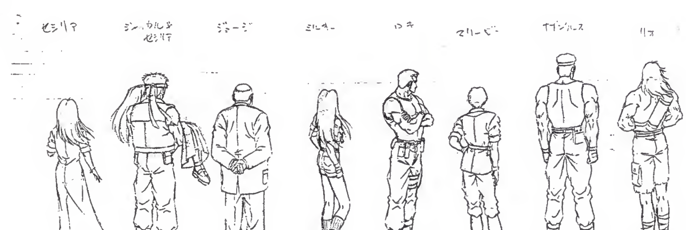
戦車を倒すと、ボス兵士と一騎打ち。…と思いきや、ザコ兵士もいっぱい出てくる。ザコを優先して撃ち、余裕がある時だけボスに撃ちこもう。ボスが横に転がりながら弾を撃っている時は、ボスが無敵状態になっているので、こちらも転がって回避に専念しよう。ボスとすれ違うように転がるのがコツだ。

ショックトルーパーズ

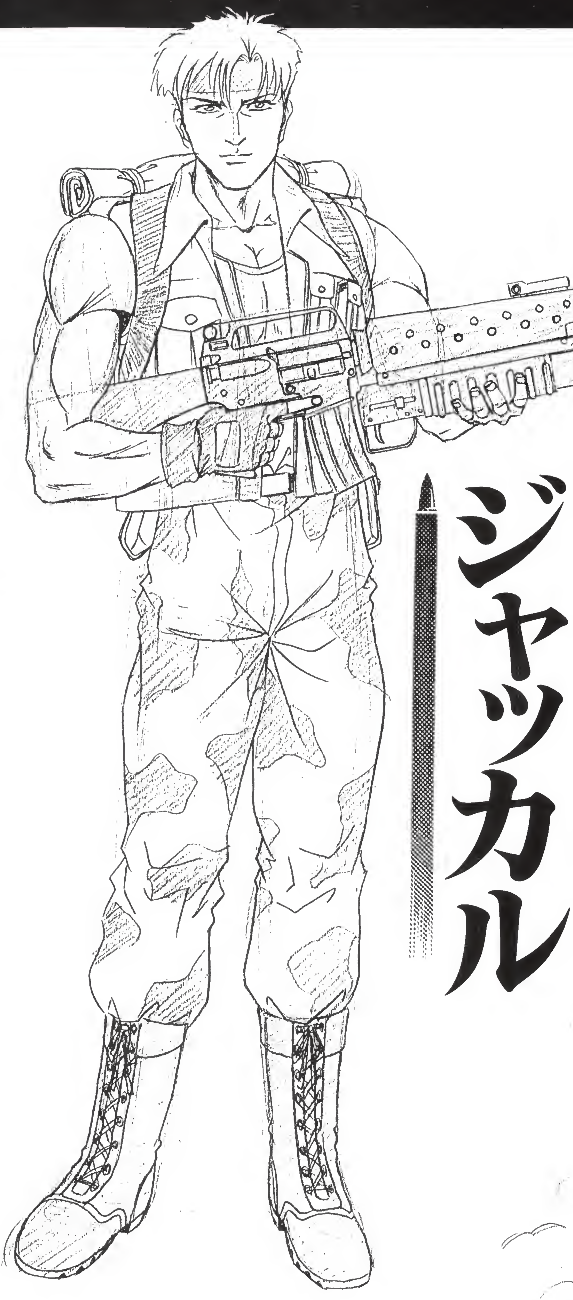
設定原画&開発インタビュー

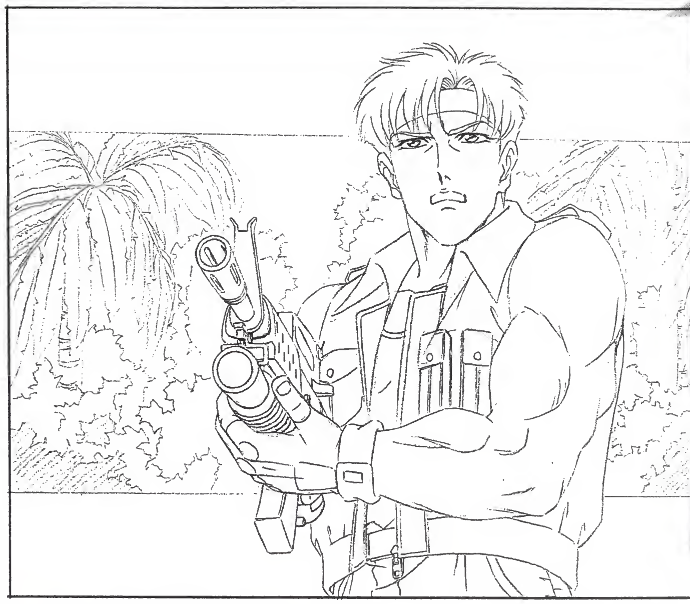






ジャッカル













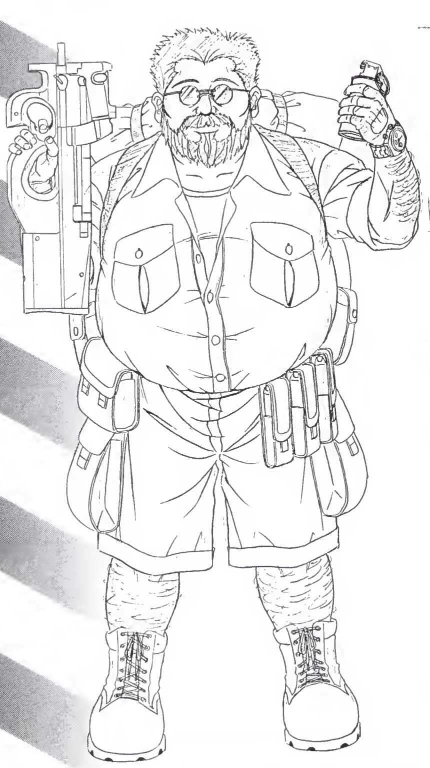
アメリカ出身で、天安門事件を目撃し、それがきっかけで軍隊に入ってしまった彼。
イラストレーターはケインかベックという名前がよかったらしいが…。
デフォルメされた姿はなかなかプリティー♡　額のバンダナは主人公としての主張なのか？

マル









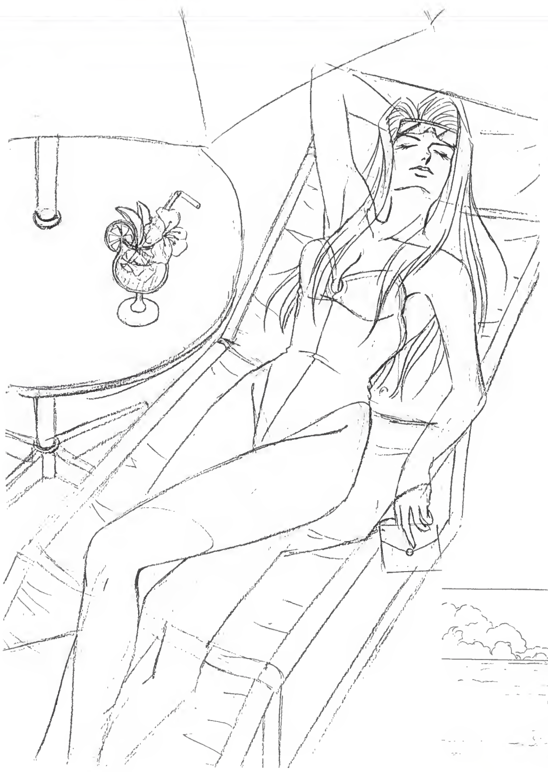


肉体を使う任務は初めてというだけあって、丸々とした体を持つキャラ。

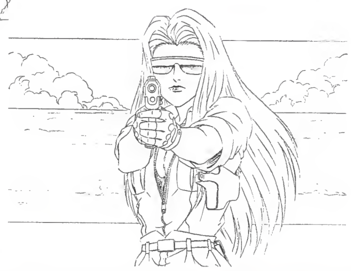
企画段階で、おぼっちゃま系、じいちゃん系、デブ系の3タイプがあったようだが、結局名は体を表すのか、デブ系に決まったようだ。

ところで、餓狼伝説に似た人いませんでしたっけ…。

ミルキー



80のCカップという、すばらしいものをお持ちのミルキー。原画でもその胸の谷間はばっちりと分かります。
　サングラスをかけて銃を構えている姿も、とってもカッコイイぞ。水着はちょ～ハイレグで、すらりと伸びた足がとってもセクシー♡　手に持っている手紙が気になるね。



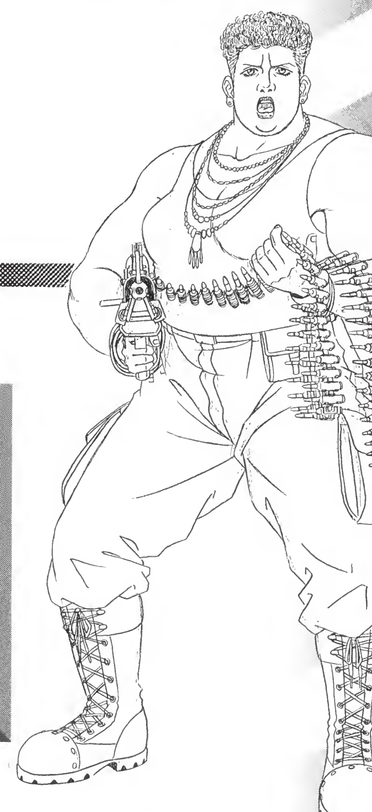




ビッグ・ママ



双子の子供を持つママさん戦士、ビッグ・ママ。小錦も裸足で逃げ出すほどの怪力の持ち主で、その力で200人の命を救ったといわれている。
　戦闘中は手にしたライフルで敵を葬るが、家庭に入るとごく普通の母親。イラストの旦那の笑顔が嫌になるほどまぶしい…。



サザンクロス

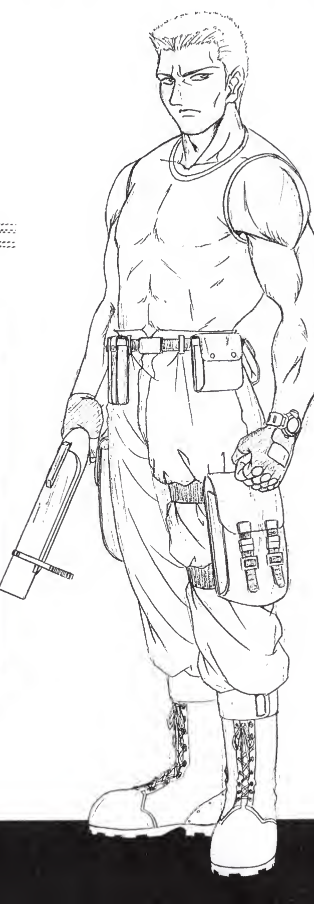
父親が殺されるという暗い過去を持っているせいか、顔から苦労がにじみ出ているイラストだ。
そのゴツイ見た目とはうらはらに、南十字星をこよなく愛するロマンチスト。身長のわりに体重が100kgを越えるほど重いのは、そのグレートな筋肉のせいだろうか?

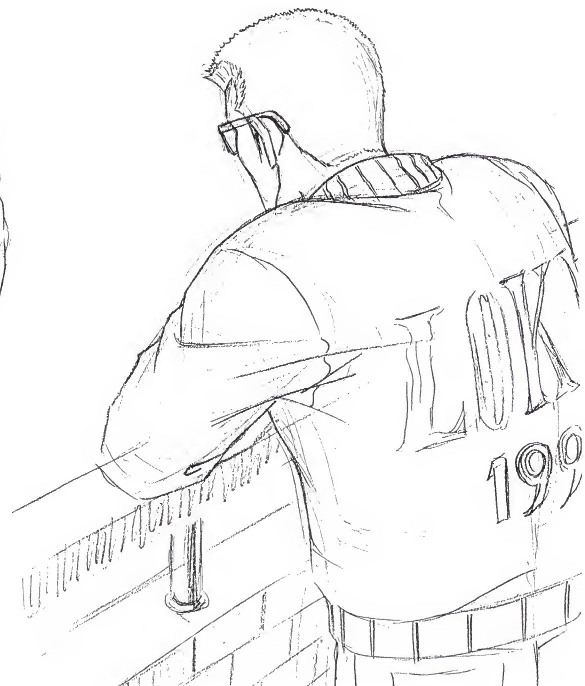




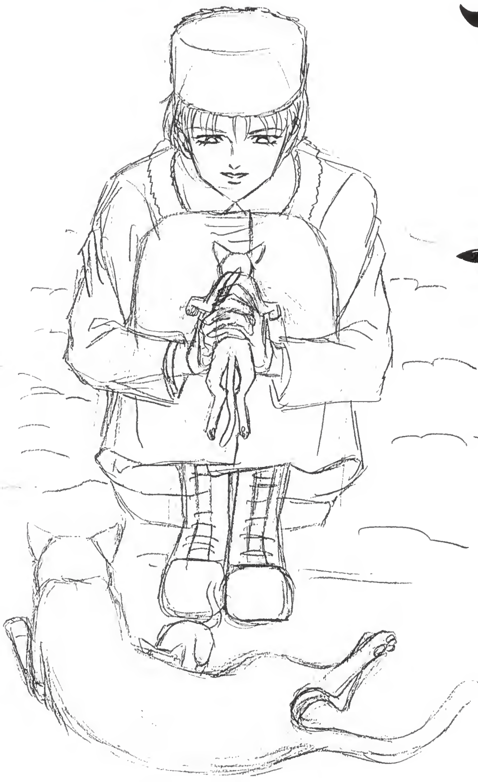
ロキ（狼旭）

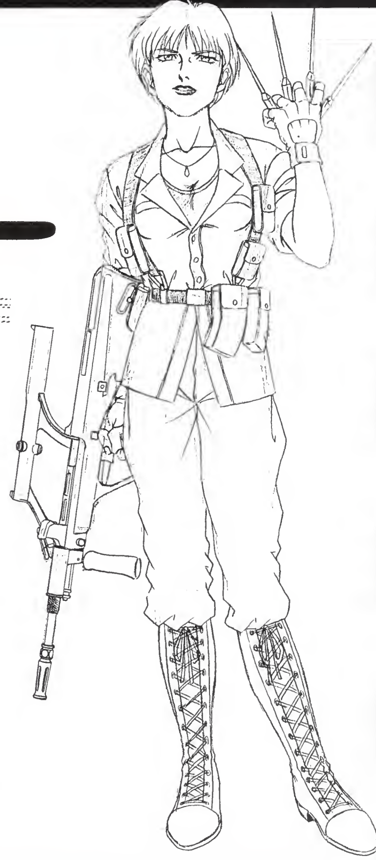
アメリカ人の恋人を戦争で失ったという過去を持つロキ。手すり越しに遠くを見つめる姿は、やはりその恋人を思っているためか、どこか寂しげだ。イラストを見る限り、自分の名前のロゴが入ったジャンパーを着ているようだ。
中国出身らしいが、髪が青いのは染めているからか?





マリー・ビー





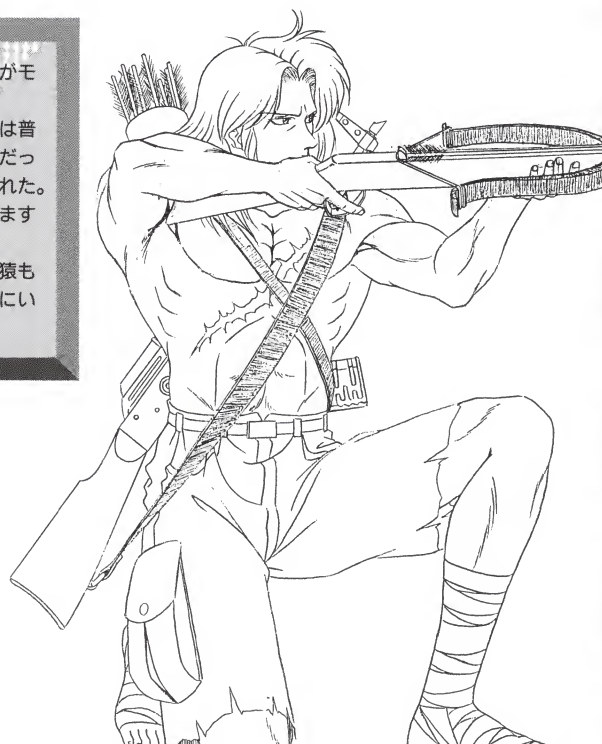
育ての父に、子供の時から諜報部員として育てられた、根っからの殺し家。それがマリー・ビーだ。人をまるで豚でも見るかのような、その目つきの悪さは筋金入りということか。しかし、猫を抱えて微笑んでいる姿はごく普通の女性と変わらない。どちらが本当の姿なのかな?

リオ

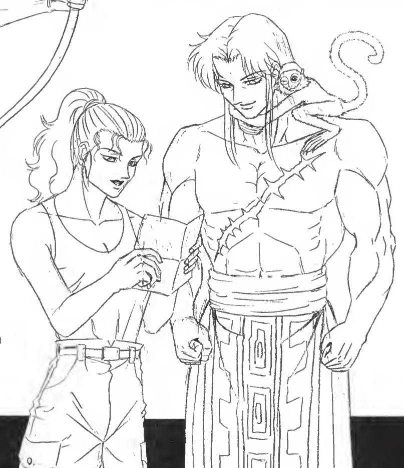
見たまんま、ランボーがモデルになったキャラだ。

メインイラストが最初は普通の弓を構えているものだったが、ボウガンに変更された。やはり弓だと、そのまんますぎるからだろうか。

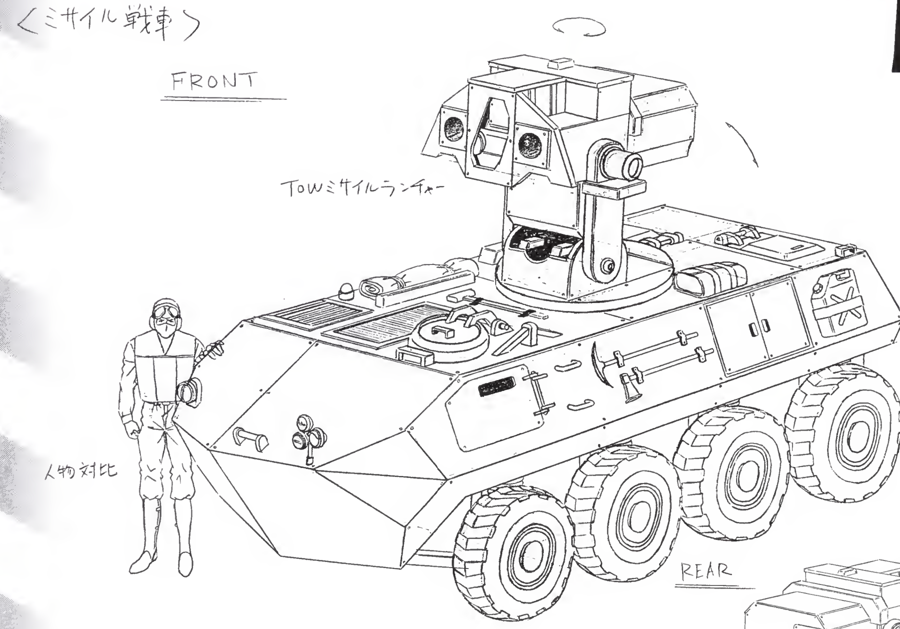
リオの肩に乗っている猿もかなりかわいい。となりにいる女性も気になるね。

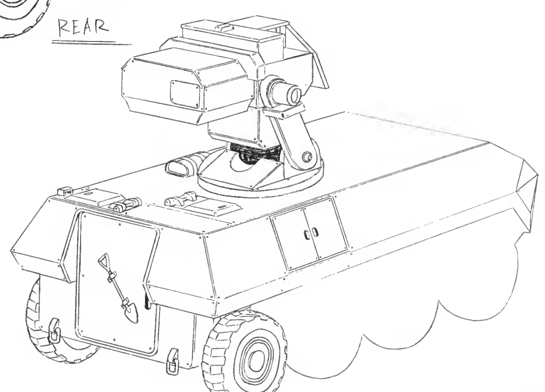




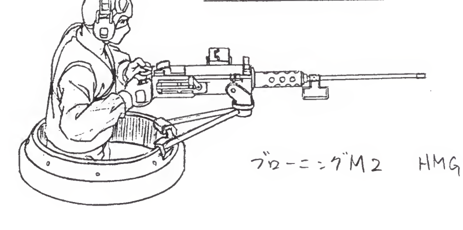


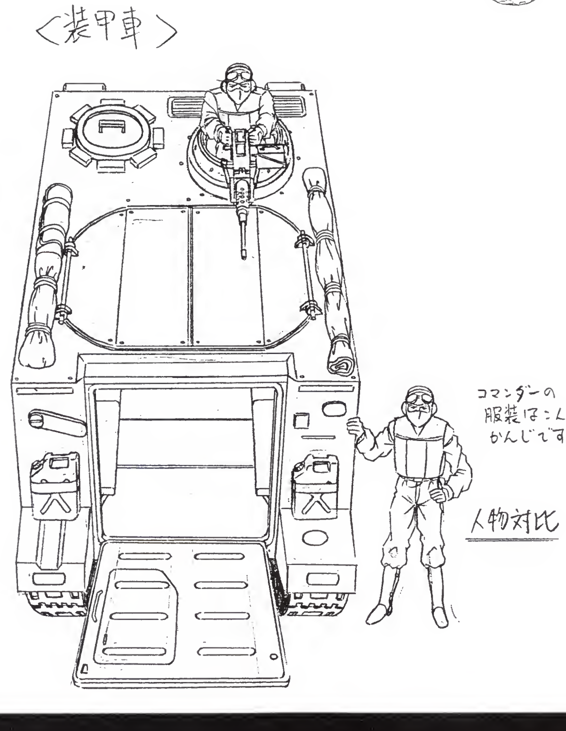
敵メカ

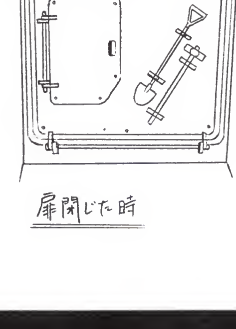


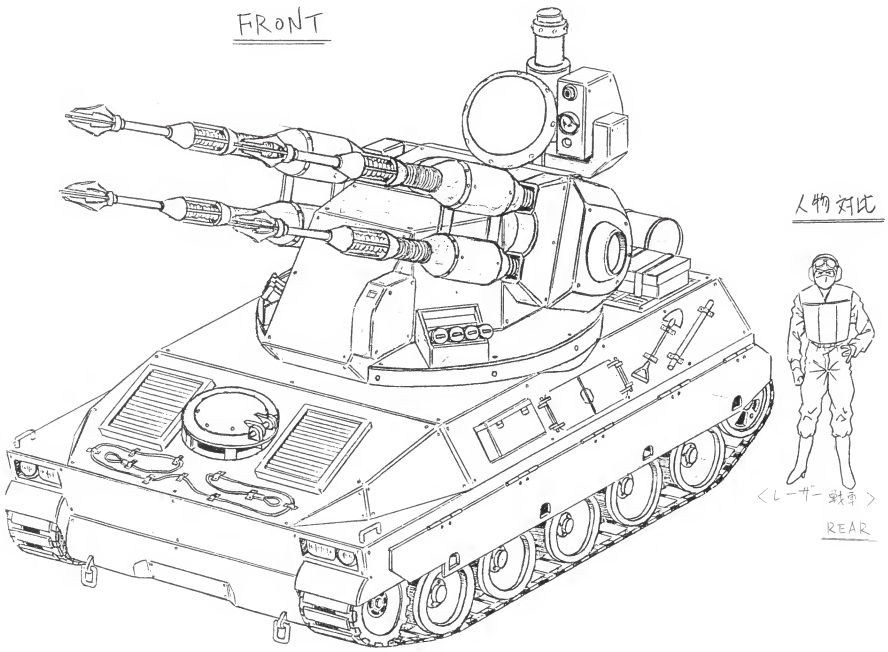


普段ゲーム中では見ることのないミサイル戦車の裏側も、バッチリ見られるイラストだ。上に飛び出したミサイルランチャーの部分が、どことなくファミリーベーシックのロボットに見えるのは私だけ？
ちなみに装甲車の開いた部分からびっくりどっきりメカは出てこないので悪しからず。

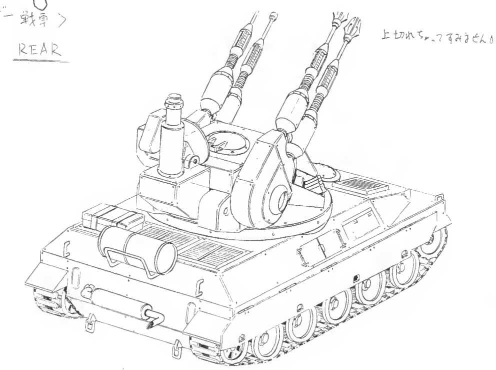


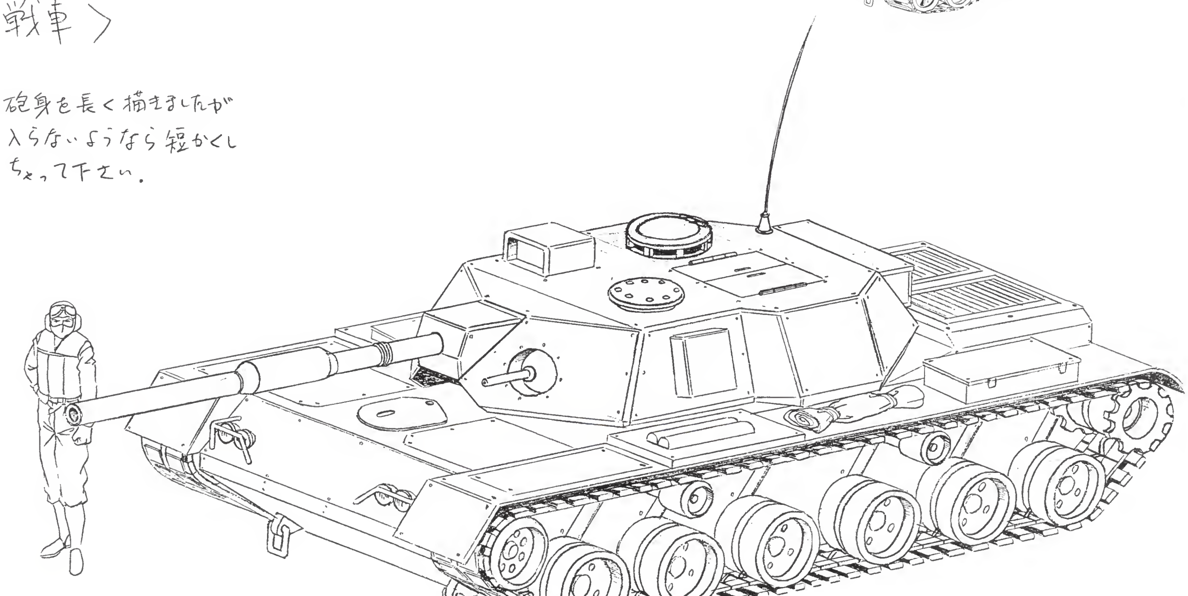


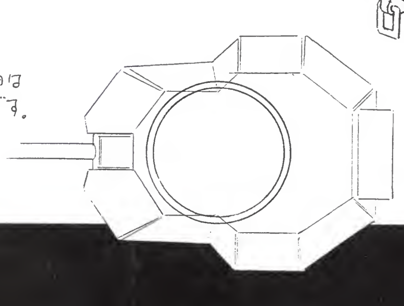


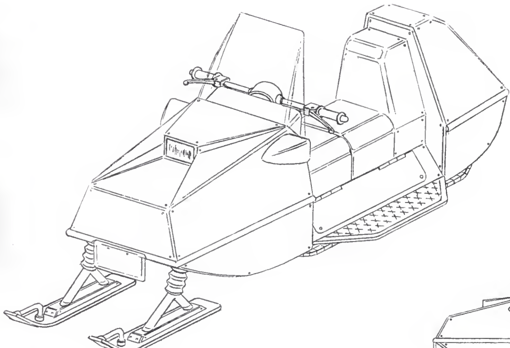


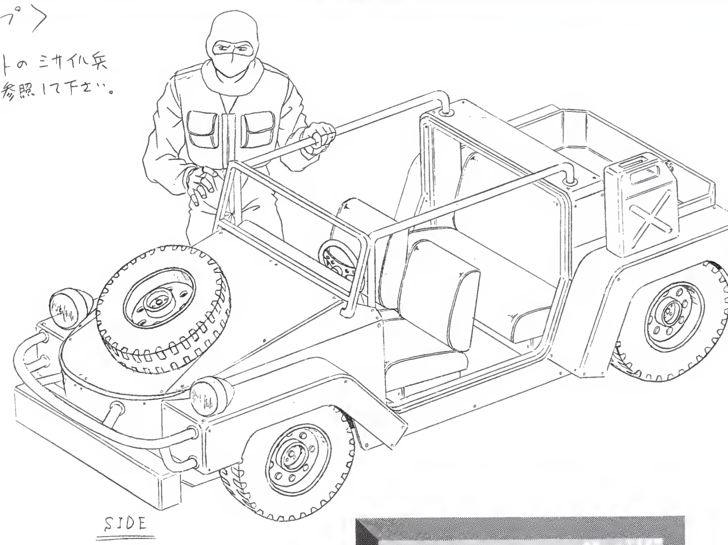
ここで紹介しているレーザー戦車、どっかで見たことあるなぁ。あの伸びた砲身がどことなく手に見える…。ハッチの後ろにある謎の円盤状のものがうまい具合に顔に見える…。
　そういえば、ガンダムにガンタンクっていたよね。いや、関係ないけど。

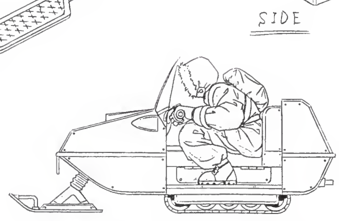




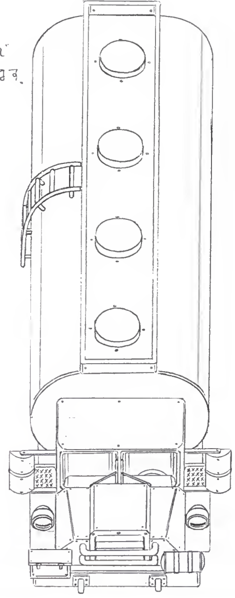


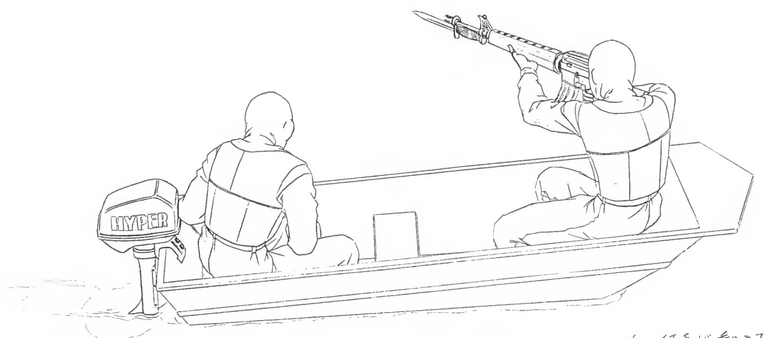






戦車から一転して、ここでは軽い感じの乗り物を紹介。
ジープにしては車高が低い感じがするが、戦場を速く駆けるにはこの方がいいのだろうか。スノーモービルや給油車が非常に描きこまれているぶん、ボートのイラストはどこか寂しげ。乗っている兵士の背中にも哀愁を感じるね。





ショックトルーパーズ開発インタビュー

Q. まずはセールスポイントを教えてください。

A. 特徴づけられた8人のプレイヤーキャラを好みに応じて選択ができるところと、同じく特徴のある3つのルートが選択できるところです。

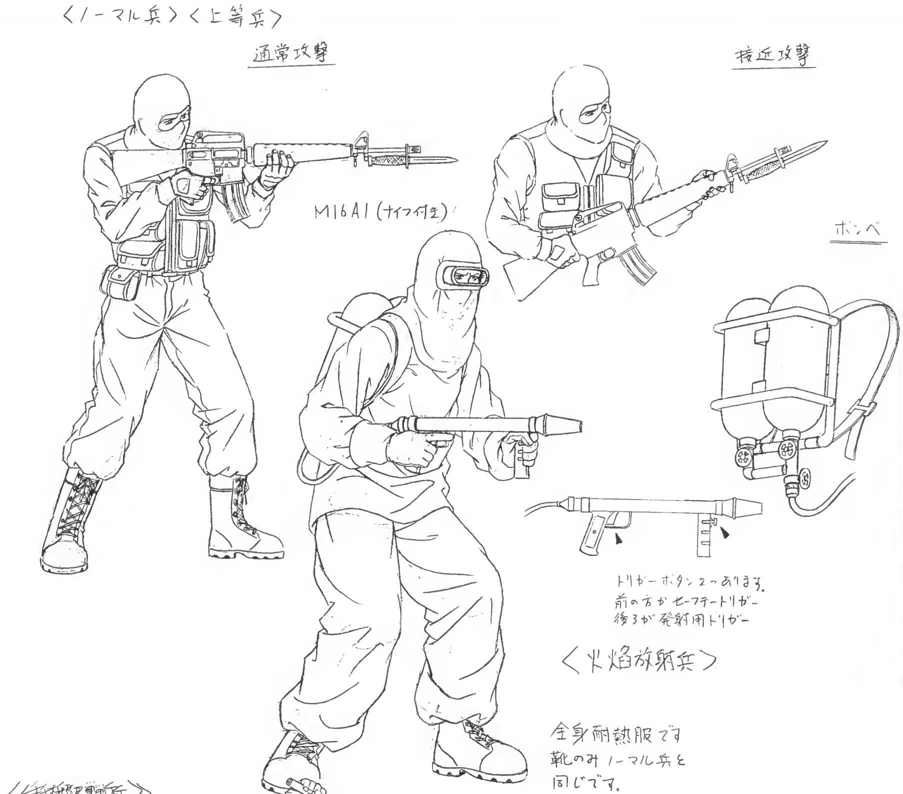
Q. 制作の過程でさまざまな苦労があったと思いますが、一番苦労されたのはどのような点ですか?

A. 何度も仕様変更されたために、描いたものがボツになることがあったのと、制作期間のわりに絵が多かったことです。プレイヤーキャラ担当のデザイナーは、キャラクターが8人×8方向に加え、さらにバイクに乗ったり綱渡りをしたり崖を登ったりと、とてもパターン数が多く大変でした。

また、このゲームのセールスポイントである組み合わせの多さを考えながらおこなった、ゲームバランスをとる作業も難しかったですね。

Q. 8人のキャラクターを決めるにあたって、モデルにした人とかはいますか?

敵兵



支給品のためか、兵士全員が覆面を着用。やはり、素顔がばれないようにするためだろうか。

シールド兵が、片手に盾を持っていても使えるように、片手銃のイングラムを装備しているなど、設定はかなり理にかなったものになっている。う〜ん、深い…。



A．ジャッカルは企画の段階のイメージはトム・クルーズでしたが、デザインしていくうちに今のキャラクターになりました。基本的にデザイナー全員でそれぞれにデザインをして、よいキャラクターを集めて1人がまとめる形をとっています。ビッグ・ママは「エイリアン2」に出てきた軍人の女性がモデルです。リオは見た通りランボーがモデルです。その他のキャラクターはオリジナルです。

Q．キャラクター名はコードネームのようですが、本名はあるのでしょうか？

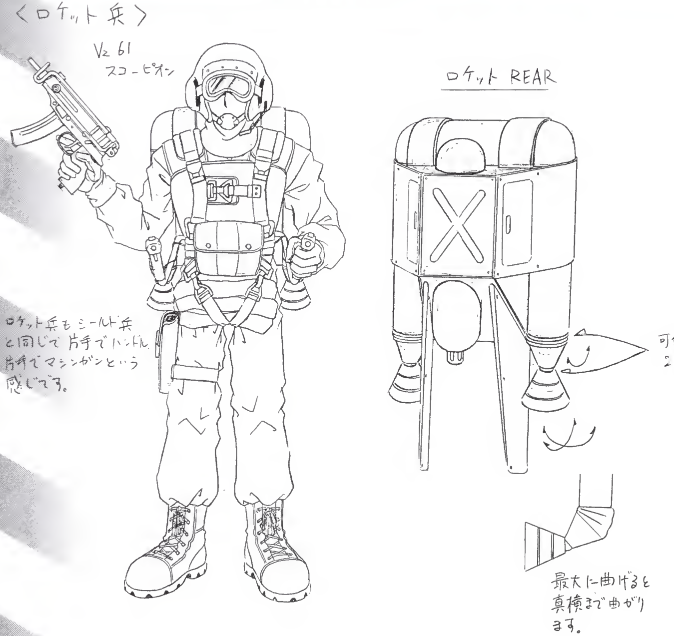
A．本名はありましたが、機密なので教えられません（個人のIDは抹消されているので）。企画初期段階ではマルは〝丸山〟と一部の開発メンバーに呼ばれていました（今は違いますが）。

Q．チームバトルのシステムは、キャラクター同士に相性などもあって面白いと思うのですが、チームバトルが採用されるまでの経緯を教えてください。

A．最初の基本コンセプトですでにチームバトルシステムは決まっていました。そのため、色々な組み合わせで毎回違った感覚でプレイできるように、8人というキャラクターの人数も同時に決まっていました。

Q．オススメの組み合わせなどありますか？

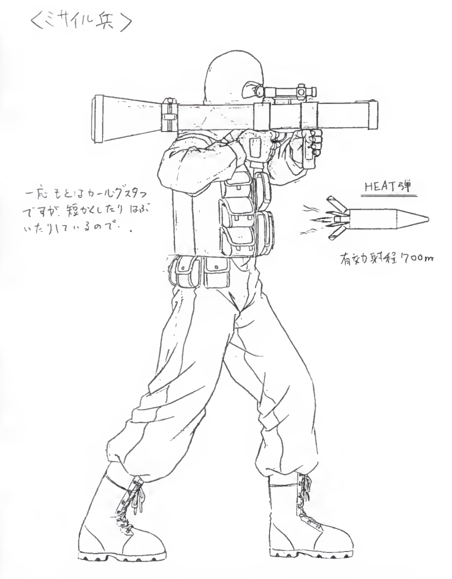
A．ミルキー、マル、サザンクロス（またはビッグ・マ







ロケット兵は、まるでオリンピックのオープニングで飛んだ人のようですな。パラシュート兵と同じく空を飛ぶため、ゴーグルは欠かせないものらしい。片手でハンドル操作、片手でマシンガンを撃つらしいが、右手の方にあるハンドルはなんのためについているのだろうか？





マ）の3人。通常ステージをミルキー、ボス戦を残りの2人で戦うのがオススメです。

他には、

●ジャッカル、サザンクロス、ビッグ・ママの〝ガッツポーズトリオ〟（気合いの入ったチェンジポーズがウリ）

●ミルキー、リオ、マルの〝イロモノトリオ〟（おちゃめなチェンジポーズがウリ）

●ロキ、マリー・ビー、サザンクロスの〝シリアストリオ〟（ちょっと暗い人たち）

などもオススメです。

Q．ミルキー、マリー・ビー、ビッグ・ママ、3人の女性キャラの気になる（？）スリーサイズを教えてください。

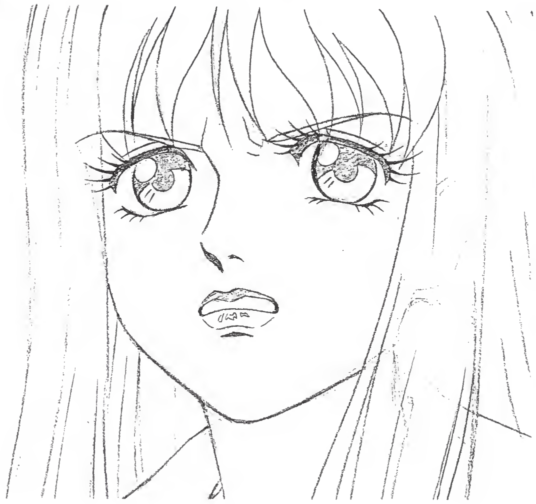
A．ミルキー…B80（Cカップ）・W57・H85
マリー・ビー…B80（Bカップ）・W55・H80
ビッグ・ママ…B90（Eカップ）・W93・H110です。

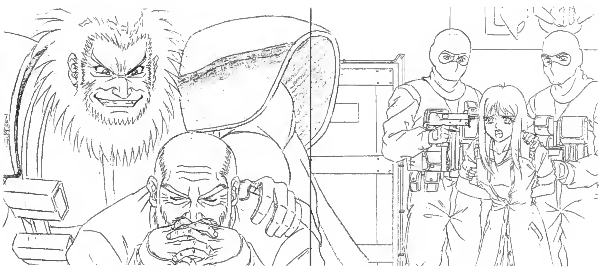
Q．戦車は実在のものをモデルにしているのでしょうか？

A．山岳ルートのステージ1に出てくる戦闘機は〝ハリアー〟、ジャングルルートのステージ1に出てくるヘリは〝シースタリオン〟です。ボスの戦車は〝エイブラムス〟を基本に、リアクティブアーマーなどをつけてアレンジしたオリジナルです。ボスの飛行艇は〝ハーキュリース〟と某プラモデルの飛行艇を合わせてレドーム（飛行艇の背中の部分についているレーダー）をつけました。ボスヘリは、映画「地獄のヒーロー3」に出てきた敵ヘリを参考にアレンジしています。

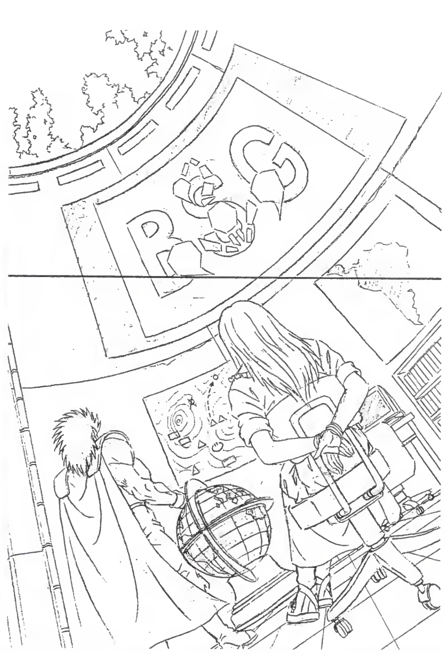
中間デモ











コメントにもある通り、キャラクターのアップ画面が多いようだ。
セシリアが持つロケットの中には、ジャッカルの写真が入っているが、その写真ではジャッカルはバンダナをつけていない。プレイヤーキャラの普段着がエンディング以外で見られるのはここぐらいだ。

Q. 敵のザコ兵も、かなり服装まで凝っていますが、これもどこかの軍隊をモデルにしたのでしょうか？

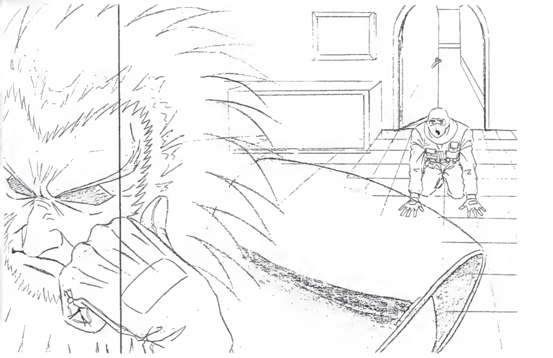
A．ザコ兵はSWAT（アメリカの特別機動隊）の服装をモデルにしました。個人的に黒っぽくまとめるつもりだったのですが、ゲームということで（黒だとプレイヤーが見つけにくい）色変えなどもあって、今のようになりました。なお、アイアンクロー兵や中隊長などはザコ兵を基本にしてアレンジしています。

Q. 敵キャラが死ぬ時の演出にかなり凄味を感じるのですが、手榴弾を食らわせても死なない彼らは、もしかして人間ではないのでしょうか？

A．人間です（血とかも出るし…）。彼らはジョージ博士の作った〝β-205〟の作用により、痛みをまったく感じません。そのため〝β-205〟の完成版である〝α-301〟を首領は欲しがっているというわけです。

Q. 近距離攻撃で敵を倒すとアイテムが出現する、というのはスコア稼ぎで必須になってくると思うのですが、これの他に何か秘密のスコア稼ぎ用のスペシャルボーナスなどありましたら、こっそり教えてください。

A．ザコ兵に対して、ショット連射しながら近づいて、ギリギリまで近づいたら近距離攻撃でトドメというのが、点数稼ぎには持ってこいですね。あとは、ランダムで出現する〝アフロ兵〟を殺さずに追い

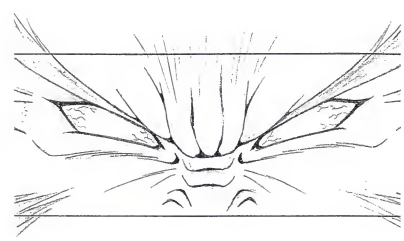












かけていくと、おにぎりを何個も落としていくので、それを取るとガンガン体力を回復することができます（最高10個くらい）。それから人間ボスを近距離攻撃で倒す（最後のトドメ）と、救急箱が出現します。他にも隠し武器などがありますので、見つけてみてください。

キャラクター原画担当デザイナーの言わせろ!

苦労したといえばメカ関係ですね。メカはとても苦手なのでパースが取れなくて大変でした（アニメーター時代の頃、メカ物をよくまわされて、やはり苦労しましたが、その時の苦労が役に立っていると思います）。

キャラクターはデザイナー全員で考えたものを僕がまとめた形なので、さほど苦労したところなどはありませんでした。強いていえば、企画の段階でマルのイメージが固まっていなかったので、他のキャラクターよりも多くの枚数を描いたことですね。初めはデブ系、じいちゃん系、おぼっちゃま系の3種類があって、結局、今のマルに落ち着きました。

注意した点は、プレイヤーキャラクターの個性をどうやって出すか…ですかね。国籍や性格なども考えて描いたつもりなんですが、うまく伝わっているとよいなぁ、と思っています。

オープニングや中間デモ、エンディングの原画も描きましたが、ゲーム中はほとんどキャラクターの顔が分からないので、デモシーンではなるべくアップを多めにして、顔を見せられるように心がけました。エンディングでは、使用したキャラクターのその後の姿が見られるので、みなさん頑張って首領を倒してください。

ネオジオトピックス

新製品

ネオプリ新フレーム登場!! イベントデーもばっちりだ!!

安室奈美恵、SPEED、MAX、反町隆史、竹野内豊、ORIXブルーウェーブの選手を起用し、人気を呼んでいるネオプリントスペシャル。この大人気のネオプリのニューバージョンが発売されることになったぞ！

最近、電撃結婚でお茶の間の話題をさらった安室だが、人気はとどまるところを知らない。この新フレームは最新の画像が用意されているので、安室フレームもショートヘアバージョンになっているのだ。これからママになる安室の大人の雰囲気が出ているよね。

他のフレームももちろん最新版なので、リアルタイムで一緒に写っている気分になれるかも!?

用意されている新フレームの数は、各10種類以上。

この新バージョンの特徴として、通常のフレームの他に『イベントフレーム』が用意されている。この『イベントフレーム』は、クリスマスやお正月、バレンタインのメッセージが入ったものなのだ。

こんなビッグなタレントと一緒に写ることができるのは、ネオプリだけの特権だ。しかも、イベントデーの記念にもなるから思い出作りにもぴったりだし、これはもうやるっきゃないね！

この新フレームは、安室、MAX、SPEEDが現在発売中。ORIXが12月12日(予定)、反町、竹野内が12月15日(予定)に登場するぞ！

1人で、または友達同士でわいわいやりながら撮ったりと、どんな方法で撮っても楽しいネオプリ。

みんなもネオプリで楽しい思い出をたくさん作ってね!!



どの娘とネオプリしようかな♡



大好きなカレと、イベントデーに記念ネオプリはいかが？

注目のポケットエステ発売日と価格が変更に！

先月このページでお知らせした、ADKの新製品『ポケットエステ』。手軽に健康管理ができる、新しいダイエット商品としてもなかなか注目度の高いものだが、発売時期、価格などが一部変更になったので、ここでその内容をお知らせするぞ。

変更後の発売時期は、12月中旬。価格は、2千980円（消費税別）だ。

この『ポケットエステ』は、朝起きてから夜寝るまでの行動を入力すると、その日のカロリーの摂取や消費、体重変化などがシミュレートできるという、画期的な商品。おまけに『運だめしゲーム』という占い機能までついていて、なかなかお得なのだ。

発売が遅れちゃって残念だけど、もうちょっとだけ、楽しみに待っててね！

クリスマス&お正月はスタンプ倶楽部でキメ!!

『マジカルドロップ』シリーズなどでおなじみのデータイーストから『スタンプ倶楽部』の新商品のお知らせだ！

まず、この『スタンプ倶楽部』というのは、たくさんのフレームの中から1つ選んで、その中に写真や文字を入れて、オリジナルのスタンプを作ることができるというもの。この度発売されるものは、クリスマス&お正月バージョンのフレームだ。

クリスマスカードやプレゼント、年賀状にもぴったり。もちろん、写真や文字が入れられる他、イラストだけのものや、文字だけが入れられるものなど、バリエーションもいっぱい！　フレームも140アイテム以上あるというから、どれにするか迷いそうだね。

さらに今回は『マジカルドロップIII』のフレームを、特別にプレミアムとして限定100個制作（販売はなし）。そのうちの5個をNF読者にプレゼントするぞ（P141参照）！

この時期、とってもお役立ちのスタンプ倶楽部のニューバージョン、ぜひみんなで作りにいこう!!



オリジナルスタンプでオシャレにキメよう!!

ショウ

東京ゲームショウ'98春 来年3月に開催決定!!

発売前のゲームの情報をいち早く、自分の目で確かめられる『東京ゲームショウ』が、来年の春、また開催されることが決定したぞ！

『東京ゲームショウ'98春』と題されたこのイベントは、幕張メッセ（千葉）にておこなわれ、一般公開日は'98年3月21日、22日の2日間となっている。詳細は次号以降で紹介していくので、楽しみにしていてね。

春休みの最初の土日は、みんなで幕張メッセに繰り出そう！

ラジオ

ネオジオ最新作『月華の剣士』ついにラジオドラマ化決定！

最新作『月華の剣士』のラジオドラマ化が決定したぞ！

KOFなどのラジオドラマでおなじみの『子安・氷上の

ゲムドラナイト』のインタラクティブ・ラジオドラマのコーナーで、1月から放送される予定になっている。

詳しい内容やキャスティングなどは未定だが、すでにCD化は決定しているぞ。CDは、2月に発売される予定だ。

ゲームをプレイしているだけでは伝わらない、彼らの素顔の部分を垣間見ることができるラジオドラマ(多分)、『月華』のファンは、絶対に聴こう!

イベント

ネオジオDJSライブ続報 気になる内容はこんな感じだ!!

先月号でお知らせした『NEO・GEO DJ Station Live'98』。その内容が決定したので、ここでお知らせするぞ。

葛飾柴又にある、とあるラジオ局。いつものように、いろんな番組が放送されている。そんな中、ささいなことがきっかけで、京と庵がまたもや物別れ、それぞれソロとしてバンドデビューすることを宣言! BOFはデビュー1年足らずで解散の危機に!!

そんな事件に巻きこまれ、困惑するブルー・マリー、キング、シャルロット。何も考えずに火に油を注ぐような言動をとるナコ・リム姉妹。自分を売りこむことしか考えていないニューフェイス、一条あかり。その他、番組ジャックを狙う『????』。

そして、ギースや幻十郎などの面々も登場。

不知火 舞のするどくも身勝手なツッコミナレーションをガイドに展開していくが…。

内容は、楽曲が13曲(予定)に右記のようなドラマが6話(予定)で、1時間30分のステージになる予定とのこと。さらに、その他にもスペシャルイベントが予定されているらしい。

また、17、18日の両日とも、スペシャルゲストが登場することが決定しているぞ! ゲストが誰なのかは当日までのお楽しみ。2日とも違うゲストがくる予定なので、これはもうチェックするしかない! これは

チケッをまだ買っていない人は早めにゲットしよう!

ねおちゅぴ公開録音決定! ネオジオランドに集合だ!!

SNKのオフィシャルラジオ番組として大人気の『ねおちゅぴ』が、早くも公開録音をおこなうぞ。

この機会に、生駒治美と神谷けいこの2人が繰り広げる爆弾トーク(!?)を生で聞いて、一緒に盛り上がろう!

この公録はハガキなどで申しこむ必要はなく、その場にいった人なら誰でも参加できるのだ。これはもういくしかない!

たくさんのちゅぴらーの参加を待ってるぞ!

詳しい内容は次の通り。

日時：12月13日(土)
16：00～17：00
場所：江坂・ネオジオランド1号店

●『ねおちゅぴ』放送日時
ラジオ大阪(1314KHz)
：毎週金曜日24：30～25：00
ラジオ日本(1422KHz)
：毎週土曜日24：02～24：30
東海ラジオ(1332KHz)
：毎週月曜日23：00～24：00

子安・氷上のゲムドラナイト公開録音も大盛況!!

11月22日、東京TBSホールでおこなわれた『子安・氷上のゲムドラナイト ON CD』の発売記念公録イベント。NFでも告知していたし、実際いった人もいるんじゃないかな?

パーソナリティの子安武人、氷上恭子が舞台上に姿を現すと、客席がにわかに沸き上がった。会場に集まったファンのアンケート用紙から質問を選んで答えたり、CDに入り切らなかった名場面の紹介など、イベントはかなり盛り上がったぞ。途中、ゲスト出演の松本保典、長沢美樹が登場。CD中のドラマの収録時の模様を語ったり、ファンからの質問に答えたりした。

そして最後に、ゲムドラの新OP、新ED、CDオリジナルのクリスマス曲をメドレーで披露。2人の熱唱に、ファンも真剣に聴きいっていた。

このイベントを、何と野中政宏、安井邦彦、曽木亜古弥が見にきていた。3人とも舞台に上がることはなかったが、子安、氷上を客席から応援していたぞ。

次から次へと楽しいことをしてくれるゲムドラナイト、これからも応援しよう!!



ゲストもきて、イベントは大いに盛り上がったぞ!



今月のねおちゅぴ

みんな、『ねおちゅぴ』は聞いてるかい? 今月からここで『ねおちゅぴ』の内容をどしどし紹介していくぞ!

『ねおちゅぴ』がどんな番組かは先月号の特集記事を参照してもらうとして、今回は取材をおこなった第6、7回の収録の模様を紹介するぞ。

第6回は、ねおちゅぴ初の本格ラジオドラマ(!?)が放送された。ナコルルとリムルルの互いを思う心を描いたもので、先のAMショーで披露されたものと同じなのだが、その場限りではもったいないということで、ラジオでも放送されることになったのだ。

2人の演技にも熱が入り、リムルルを演じた神谷が本当に泣いてしまったりもしたけれど、大した録り直しもなく、収録は無事終了した。

収録の間の休憩中に、スタッフがシュークリームを携えて参上。2人とも「一日の活力源や～」と、幸せそうに頬ばっていたぞ。

第7回放送分では、『歌詞をつくるんや～』のコーナーで募集していた、ねおちゅぴのテーマソングの歌詞がいよいよ決定!? みんなから寄せられたハガキから響きのいい言葉を選んで、作詞家のMOMOさんがまとめることになったのだ。みんなの思いがつまった歌がどうなるのか、乞うご期待!! って感じだ。

今後は、番組宛てに送ったハガキがこのコーナーに載っちゃうかもしれないので、気合い入れてハガキ送ってね!

ねおちゅぴへのハガキの宛先
〒552-01 ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係



みんなのおたより待ってるで～!

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	409P
1位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	409P
3位(2)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	357P
3位(7)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	357P
5位(12)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	132P
6位(4)	風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	86P
7位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	82P
8位(27)	ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	48P
9位(14)	マジカルドロップIII	データイースト	パズル	33P
10位(19)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	25P

総評

表を見れば分かると思うけど、今月は1位が2つに3位が2つと、同じポイント数を獲得したタイトルが2つずつ並んでしまうという、なにやらおかしな結果となりました。読者さまからの投票をもとに作った厳密な集計結果なだけに、こんなこともあるんだなぁと実感しましたよ。

その話題の1位とは、『KOF'97』『KOF'96』のお祭りゲームコンビ。『KOF'96』は、前回の6位から一気にトップに踊り出たわけですが、累計の方ではまだまだ『KOF'95』に及ばず、2位に落ち着いております。

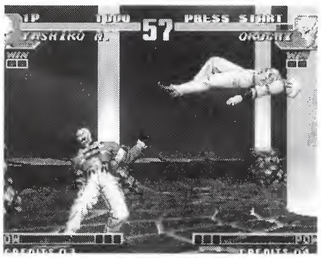
また、『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』は、前回の7位から再び3位に浮上！なんだかんだといわれていますが、毎回確実にポイントを稼いでいるんですねぇ、このゲーム。

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』は、相変わらず安定の3位。根強い人気を誇っており、もう上位の指定席にどっかり構えている、ってな感じです。

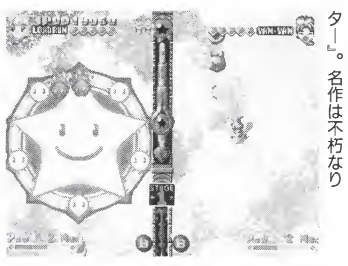
ところで、今回注目したいのは、なんといってもベスト10初登場の『ティンクルスタースプライツ』。前回順位は27位ですからねぇ、年末ボーナス大奮発！ってな感じで、今回バンバン投票が多かったため、大出世できたわけです。このまま順調にポイントを稼げば、累計ベスト50に顔を出す日も近いかも知れません！

また、『マジカルドロップIII』と『サムライスピリッツ』も、再びベスト10に顔を出しました。

累計ベスト50では、下位の方で熱い闘いが繰り広げられ、『NEOドリフトアウト』と『ADKワールド』が順位を3位上げました。静かな闘いですねぇ。



前作と同点1位の『KOF'97』。隠しキャラがいっぱいだ



がんばりました『ティンクルスター』。名作は不朽なり

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

なんと1、2位と3、4位が同じポイント数を獲得！はじめてベスト10入りしたティンクルスターにも注目！

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
バランスは悪いかもしれないが、派手な必殺技、連続技、隠しキャラもたくさんいるので好き。モードも選べるし。
●PN／加藤龍介（宮城県）

格闘ゲームとは思えなくなってきたほどの壮大なストーリーがすごい。文句なしの一位！
●徳田博司さん（神奈川県）

〈ティンクルスタースプライツ〉
レベル4じゃメモリーさんが強すぎて、ストーリーモードとなんじゃでしかクリアできん。
●PN／桐生悠樹（京都府）

〈真説サムライスピリッツ武士道烈伝〉
幻十郎が主人公で妖花慟哭之章をプレイし、過去にいくと…。ふぅ、アンタって人はまったく。つまり、そういうキャラの性格を見ることができて楽しいのですよ。
●PN／草薙真吾（埼玉県）

〈真サムライスピリッツ〉
武器破壊必殺技が好き。武器破壊が目的のため、ダメージが低め、ってのがよかった。
●PN／門崎涼（広島県）

〈餓狼伝説3〉
なんかイヤンなるほど対ラインの反応がいいCPUちゃんだけど、がんばらないとバッドエンディングになっちゃう、ってのはよかったと思うよ。やる気出るもん。
●PN／すけとう鱈（北海道）

〈マジカルドロップIII〉
キャラもかわいいし、ゲームもおもしろい。いうことなしでしょう♡ でも、移植版の方が、色々とおまけがついていてい〜かも？ マジドロタロット欲しいよ〜。
●PN／デン助（東京都）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉
確かにルガールはむっちゃ強いけど、それでこそ倒しがいがあるってもんよ。'97のラスボスは簡単に死ぬもんね。
●PN／ロリー岡田（福島県）

月間NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！ 勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

今月のソフト人気ワースト10

順位（前回）	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位（8）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	71P
2位（7）	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	66P
3位（2）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	62P
4位（—）	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	59P
5位（3）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	31P
6位（10）	ビューポイント	サミー工業	シューティング	27P
7位（9）	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	RPG	18P
8位（4）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	16P
9位（—）	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	12P
10位（—）	マジカルドロップIII	データイースト	パズル	7P

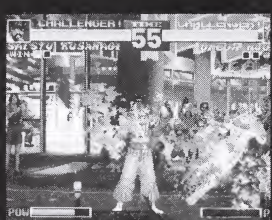
このコーナーの存在について、さまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある1票をお待ちしています♡

【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〉
おいおい、レベル3の1人目のお前、キム・カッファン！ いきなりキャンセル鳳凰脚はないだろっ！ 初心者ナメてんのか？ CPUが強すぎるよ、このゲーム。
●PN／ピカちゅう（神奈川県）

〈ビューポイント〉
ムズイっす…。ただでさえシューティングが苦手な私には…クリアは不可能だと思われます…。
●PN／鳳凌葵（千葉県）

〈マジカルドロップIII〉
バラバラに落ちてくんなドロップ（倒置法）。
●PN／桐生悠樹（京都府）



CPUと隠しキャラが強すぎるとのことで、わりとアンチ票も多い『KOF'95』。

お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、つまらないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

累計ソフト人気ベスト50

順位（前回）	タイトル	ポイント
1位（1）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	5,020P
2位（2）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	4,665P
3位（3）	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	3,439P
4位（4）	リアルバウト餓狼伝説	3,413P
5位（5）	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,620P
6位（6）	サムライスピリッツ天草降臨	2,253P
7位（7）	真サムライスピリッツ	2,169P
8位（8）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,790P
9位（9）	餓狼伝説3	1,368P
10位（10）	餓狼伝説スペシャル	1,334P
11位（15）	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	1,179P
12位（12）	風雲スーパータッグバトル	1,081P
13位（11）	サムライスピリッツ	1,074P
14位（16）	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	1,019P
15位（13）	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,005P
16位（14）	天外魔境真伝	894P
17位（17）	パルスター	630P
18位（18）	メタルスラッグ	548P
19位（19）	龍虎の拳2	520P
20位（20）	わくわく7	515P
21位（21）	NINJA MASTER'S	479P
22位（22）	ワールドヒーローズパーフェクト	438P
23位（23）	パズルボブル	358P
24位（25）	ソニックウィングス3	340P
25位（24）	マジカルドロップ2	339P
26位（28）	マジカルドロップIII	321P
27位（26）	ビューポイント	304P
28位（27）	餓狼伝説2	300P
29位（29）	BREAKERS	284P
30位（30）	ギャラクシーファイト	264P
31位（31）	ステークスウィナー	248P
32位（32）	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	239P
33位（33）	超人学園ゴウカイザー	177P
34位（34）	ソニックウィングス2	168P
35位（35）	神凰拳	153P
36位（36）	ステークスウィナー2	145P
37位（37）	KOF'96 NEO・GEO Collection	124P
38位（38）	風雲黙示録	114P
39位（39）	ファイターズヒストリーダイナマイト	98P
40位（40）	ワールドヒーローズ2	83P
41位（41）	マネーアイドルエクスチェンジャー	82P
42位（41）	龍虎の拳	79P
42位（41）	餓狼伝説	79P
44位（44）	ビッグトーナメントゴルフ	77P
45位（48）	ADKワールド	76P
46位（45）	トップハンター	74P
47位（46）	クロススウォードII	73P
48位（50）	NEO ドリフトアウト	71P
49位（47）	押し出しジントリック	70P
50位（48）	ダブルドラゴン	68P

NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

10月版

10月1日～10月31日

やはり1位はCD版KOF'97!! 風雲默示録はなんと2位にまで浮上!

順位	タイトル	コメント	発売日	ポイント
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD	CD版にはロム版のモードに加えて、描き下ろしイラスト満載の"アートギャラリー"と、ロード時間を短縮する"デモカット"モードが追加されたぞ!	'97.10.30発売	9,357P
2	風雲默示録 CD	クリアデータがある状態で、対戦モードのキャラ選択時にカーソルを獅子王に合わせてレバーを下に10回入力してからAを押すと、真・獅子王が使える!	'95.6.16発売	1,349P
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM	京、舞、ビリーのチームでオロチを倒し、"ネオジオフリーク火気元気チーム"のEDを見よう! これはMVSやCD版でもOKよ～ん。よろぴく♡	'97.9.25発売	1,326P
4	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 CD		'97.6.27発売	1,013P
5	サムライスピリッツ CD		'94.9.9発売	398P
6	得点王3 CD		'95.6.23発売	304P
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO Collection CD		'96.2.24発売	265P
8	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝(限定版) CD		'96.6.14発売	174P
9	ティンクルスタースプライツ CD		'97.2.21発売	87P
10	フットボールフレンジー CD		'94.9.9発売	63P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-4020
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉

カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290

他、加盟店76店舗

PS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	マジカルドロップIII	824P	'97.10.30発売
2	メタルスラッグ	357P	'97.8.7発売
3	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	280P	'97.6.27発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	172P	'96.7.4発売
5	超人学園ゴウカイザー	54P	'97.7.18発売

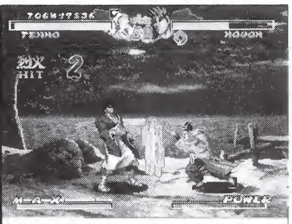
SS版TOP5

順位	タイトル	ポイント	発売日
1	サムライスピリッツ天草降臨	749P	'97.10.2発売
2	マジカルドロップIII	407P	'97.6.20発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	336P	'96.12.31発売
4	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	293P	'97.6.27発売
5	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	85P	'97.7.4発売

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

ゲーム用語辞典

ニンジャマスターズ



ADKが送るニンジャ格闘アクション。でもあんまりニンジャはいない。

ナコルル



なんと『侍魂』では羅刹ナコが茶髪&ボブに。そのうち完全に独立したりして。

本書のきまりと使い方：見出し語［漢字］意味

な（ナ）

なげ［投げ］：格ゲーにおける特殊な攻撃法で、決まれば相手を確実にダウンさせられる。この時、相手がガードしていても関係なく投げられる。

通常は相手に近いところでレバー横＋強パンチで出せることが多いが、『侍魂』のように投げボタンが独立しているタイプもある。

ちなみに「コマンド投げ」は必殺技の一種で、特殊なコマンドが必要な投げ技のこと。必殺投げと呼ぶこともある。このコマンド投げを主力に使うキャラが「投げキャラ」と呼ばれる。

また、キャラによっては空中投げを持つ者もいる。

なげまあい［投げ間合い］：投げ技を相手に決めることができる範囲のこと。もちろん各投げ技によって投げ間合いは違うので、自分が使う技の間合いはしっかり把握しておこう。

なにやってるの？　もういったの…うそでしょ［なにやってるの？　もう逝ったの…嘘でしょ］：『侍魂』話題の新キャラ、色の勝ちゼリフ。ってゆーか、いきなり面と向かってこんなセリフいわれた日にゃ、男だったら3日は立ち直れないこと必至。

何いってんだか意味がよく分からない人は、あとでそのへんのお兄さんにでもこっそり聞くこと。この時、間違っても両親に聞いて気まずい空間を作るのだけはさけよう。

なんいど［難易度］：そのゲームがどれだけ難しいかを示す用語で、一般的にネオジオのゲームはこれが高めといわれる傾向にある。

またゲームによってはオプションで難易度の調節ができるものもあり、特にネオジオのゲームはほとんどが8段階に変更可能。なお、NFの攻略は主にレベル4（MVS）でおこなっている。

に（ニ）

にく［肉］：主にアクションゲームにアイテムとして出現。大抵の場合これを取るとライフが回復する。ゲームのキャラはみんな体を鍛えているので、地面にじかに落ちている肉を食べても腹をこわすことはないので安心。

にくまんをくう［肉まんを食う］：『KOF'97』でケンスウが新たに会得した超必殺技で、ふところから取り出した肉まんを食べて体力を回復するという技。MAX版は間違えてピザまんを食べてしまうため、あまり体力が回復しない。一応隠し超必だった。

このストレートで分かりやすい技名は、実は本誌でもおなじみSNK広報中村氏（新婚）の命名によるもの。

ニュートラル：何も入力していない状態のこと。例えばレバーニュートラルなら、レバーをどの方向にも倒していない状態ということ。

また、何も入力していない時のキャラのポーズをニュートラルポーズと呼ぶ。

ニンジャ［忍者］：忍ぶ者、と書いて忍者。そのわりにゲームに登場する忍者は全然忍んでないヤツが多いような気もするが、何を隠そうまったくその通りである。

ところでニンジャといえばADK。スプライツもいいけど、そろそろ新たなニンジャ求ム。



『天草降臨』より、羅刹半蔵VS修羅ガル。全然忍んでません

ぬ（ヌ）

ヌルい：超強力な連続技があるのに、狙ってみると難しくてできない。そんな時に段数などを1発減らして妥協した場合、「ヌルい」といわれる。

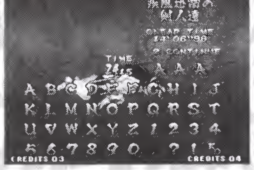
他にもコマンドで出せる無敵対空技があるにも関わらず、お手軽な通常技対空しか使わない時にもいわれる。

こんなこといわれないよう、修行してがんばろう。

ね（ネ）

ネームエントリー：高得点を出した時に自分のスコアネーム（たいていアルファベット3文字）を入力すること。この時の画面をネームエントリー画面と呼ぶ。

SNKのゲームの場合、この時何も入力しないと自動的にスコアネームがSNKになることが多い。



『天草降臨』では名前をAAAと入れるとキャラが倒れる！

ネオジオ：SNKが世界に誇る、一連のゲームシステムの名称。「アーケードゲームをそのまま家庭に」をキャッチフレーズに発売され、たちまち大人気となる。

何しろカセットの値段が高いとはいえ、基板を買うことを考えればそれこそ格安。また1台分のスペースで複数のゲームを置けるMVS（マルチビデオシステム）は省スペースをモットーとする駄菓子屋の軒先にはなくてはならないものになり、低年齢層にも浸透していった。

ちなみにネオジオとは「新たなる大地」を意味する造語。

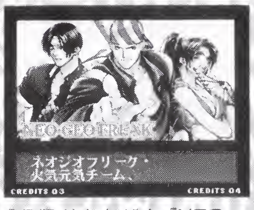
ネオジオフリーク：SNK公認のネオジオオフィシャル情報誌として'95年5月に発刊、翌'96年1月より正式に月刊誌になる。攻略の質ではどこにも負けないと自負する、自称最強のネオジオ専門誌（といっても1誌のみだが）。

情報の遅さをよく指摘されるが、実はスミからスミまでよく読むといろんなことが分かる…かもしれない。

ネオジオフリークチーム：ネオジオフリークが選抜した、『KOF'97』における特殊エディットチームで、正式名称は火気元気チーム。

KOF'97出場キャンペーンにおいて本誌で1位となったビリーを中心に、京と舞を合わせたチーム構成になっている。CD版で『NEO・GEO FREEK TEAM』となっているのはナイショだ。

ちなみにエンディングに表示されるイラストは読者創作ストーリーでおなじみのRURUさんの手によるもの。



CD版だとなぜか『NEO・GEO FREEK TEAM』

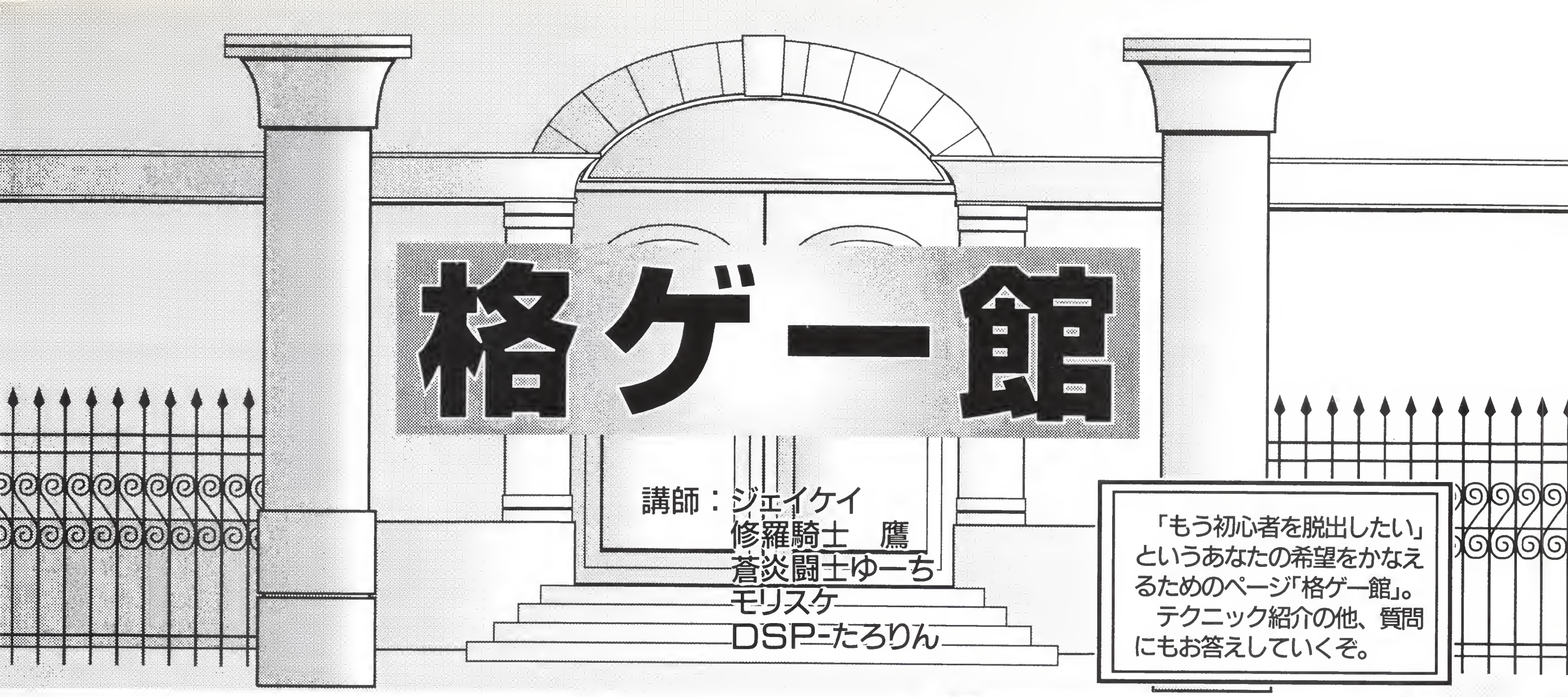
の（ノ）

ノーコンティニュー：1回もコンティニューしないこと。

一般的にこの状態でゲームを進めていくと、ゲームの難易度がガンガン上がっていくのでクリアが非常につらくなる。その代わりといってはなんだが、隠しボス登場やエンディングが変わるなど、特殊なフィーチャーのカギとなることも多い。別名ワンコイン。

ノーミス：格ゲーなら1本も取られない、シューティングなら1機も死なないなど、とにかく1回も失敗しないこと。

もちろんノーコンティニューよりもつらく、エンディングまでいくのは至難の技。これもノーコンティニューと同じく、隠しフィーチャーのカギとなるケース多し。



格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士　鷹
蒼炎闘士ゆーち
モリスケ
DSP-たろりん

「もう初心者を脱出したい」というあなたの希望をかなえるためのページ「格ゲー館」。
テクニック紹介の他、質問にもお答えしていくぞ。

達人への道

攻略/モリスケ　修行 六
対人戦テクニック②

初級者から上級者になるためのテクニックを紹介していくコーナー「達人への道」。今回は前回に引き続き、対人戦のテクニックを紹介。これを読めば、キミもモリスケになれる!?

かため

相手を攻撃し続けて動きを封じるテクニック。「ガードされても相手より先に動ける、もしくは五分になる技」を連続して使うことで、動きを封じこめることができる。

相手よりも先に動ける技をガードさせ続ければ、理論上相手はまったく身動きできなくなるが、最近の格闘ゲームではガードさせ続けると間合いが離れたり、ガードキャンセルで脱出できるようになっている（一昔前の格闘ゲームは調整が甘かったためか、まれに永久にかためることもできた）。相手をかためている時は有利な状況なので、しゃがみガードできない中段技を持っているなら、下段との2択を仕かけたり、投げを狙うこともできる。

かためられた側としては、相手の連係を読み、どの攻撃で割りこめるのかを把握して反撃に転じる必要がある。動けないと思っても無理に手を出さず、相手の動きを見ることも重要なのだ。あせってはいけないぞ。



画面端で固められてもあせずに。対処法は必ずあるはずだ

すかし投げ

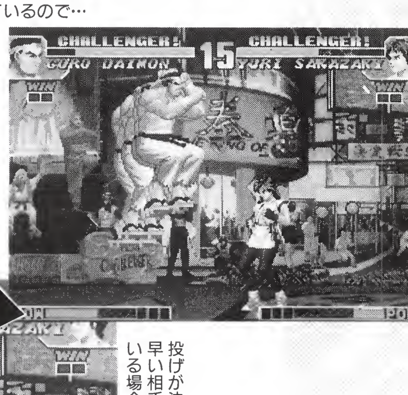
ジャンプして攻撃を出さずに着地して投げたり、空振りする突進技を出してから投げを狙うテクニックがすかし投げ。すかし投げを「セコい」といって嫌う人もいるようだが、実戦では非常に効果が高いので使わない手はない。着地後に投げではなく下段の足払いを狙い、そこから連続技を決めるといった、すかし投げを応用しているテクニックは、ジャンプの滞空時間が短いキャラで有効となる。

修羅騎士動き

バックステップした直後に突進技を出すという連係。攻略ライターの修羅騎士　鷹が大好き。『餓狼SP』のバックステップ→斬影拳が元祖で、最近では『KOF』京のバックステップ（後転）→R.E.D.KicKが代表的。

フェイント的な連係で、間合いが離れるので突進技をつぶされにくくなる、相手が動きたくなる、バックステップで攻撃をかわせることもある、など数々の利点がある。ガードされた時は再び修羅騎士動きってのもいいぞ。多用して読まれないように注意。

技を出さずに着地。相手はガードしているので…





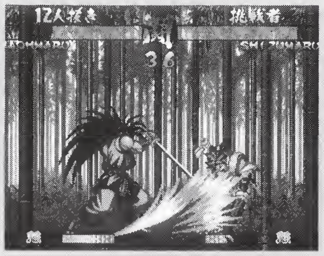
投げが決まる。反応の早い相手や、読まれている場合は効果なし

最強キャラを使え!

ゲームごとに強キャラナンバーーの座を獲得したキャラと、その戦法を紹介するコーナー「最強キャラを使え!」。今回は『斬紅郎無双剣』から、キャラは覇王丸（羅刹）だ。

最大の武器は超強力連続技。正面から踏み込み中斬り→キャンセル旋風波→踏み込み中斬り…、背後から遠立ち中斬り→キャンセル剛破→着地に近しゃがみ中斬り→遠立ち中斬り…、背後から立ち素手攻撃→キャンセル剛破→少し前進して立ち素手攻撃→前進して立ち素手攻撃…、以上の繰り返しがA級。中でも旋風波は、出が早くスキも小さい中段技なので決めやすいのだ。

ワンチャンスで相手を冥途送りにする連続技と、そのチャンスを作れる技を持つ覇王丸（羅刹）。あんたが最強!



「塩をまけ! 塩を!」ってなんだか懐かしいですねぇ

修羅騎士
タカの本番勝負

新装開店6回目

お題：月華の剣士

文：修羅騎士 鷹&NF編集部

編：とうとう『月華の剣士』が発売されたんだけど、タカはどのキャラを使うの？

鷹：楓を使おうと思ってるよ。つーか、今月担当だったんですけど…。んでもって、実際に使ってみた感想だけど、何かもう1つ足りないような気がするような…。

（ジェイケイ登場）

ジェイケイ：聞いてくれよぉ！ 斬鉄が面白いんだよー。でも、前のバージョンの方が強かったんだよぉ。あ～あ。

鷹：いいんだよ！ 今でも面白いんだろ！（ジェイケイは悲しそうに去っていく）

編：楓って見た目は草薙 京に似てるしね。鷹キャラって感じするよね。で、システムとかで今のところ何か感じることってない？ 〝弾き〟が強すぎるっていうのをよく耳にするんだけど。

鷹：簡単に相手の攻撃を弾くことができて、そのまま連続技を決められるというメリットを持っているけど、弾きの引き際に硬直時間があるので、逆に反撃を食らってしまうのも確か。まぁ、強すぎるってのはいいすぎとしても、頼りになるのは確かだと思うよ。

編：CPU戦だけやってみたんだけど、CPUの強さはどう思う？ 飛び道具を撃ってるだけでいいんじゃないかって話も…。

鷹：そうなんですか？ 俺、やってないから知らんかったっす。じゃ、参考にさせてもらうね。

編：ボスも楓の覚醒と同じで、BCD同時押しで変身することができるのかな？ まぁ、いいや。じゃあ、操作の面ではどう？ 中段とか色々あったり、剣質選択もあって楽しそうだけど？

鷹：今のゲームは中段があるなしに関係なく、必殺技が豊富で特殊操作も色々ないと満たされないと思う。でも、このゲームは今風のものも取り入れてるので、なかなかいいんじゃないかな。剣質選択もいい感じ。〝技〟は多彩なコンビネーションを組んでいける他、斬り攻撃がガードされてもキャンセルがきくのはいいっすね。〝力〟なら必殺技キャンセル超奥義が出せるのはすごいと思う。

（たろりん登場）

たろりん：なんすかね～！ 技の方が楽しいっすよね～！ でも、あかりは力の方が強いと思うんすけどね～。

編：まだまだ未知の部分が多いけど、面白いよね。

伝説の10割

空白が一切存在しない相手の体力ゲージを一気に透明にしてしまう連続技を紹介するこのコーナー。今回は、気絶連続技の宝庫である『KOF'94』から紹介しよう。

●ラルフ：ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2段目）→キャンセル強ガトリングアタック

気絶連続技。垂直ジャンプから再び決めればKOできる。ガトリングアタックは、バルカンパンチと入力をダブらせる必要がある。具体的には、少し早めに連打を開始して、キャンセルのタイミングでレバーを前に入れればOKだ。

●タクマ：垂直ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕疾風脚（1発目）→しゃがみ弱キック×3～4→キャンセル暫烈拳

ダメージが大きめの連続技で気絶させたあと、この連続技を決めればKO。

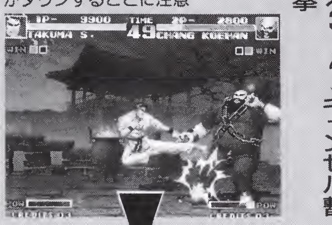
強飛燕疾風脚→しゃがみ弱キックは、'95で有名になった弱強すり替えを使う。1段目が当たった直後に弱の必殺技を入力すると、2段目がキャンセルされるのだ。

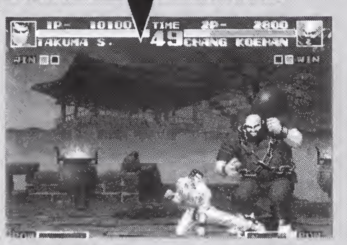
●ラッキー：サイクロンブレイク×3～5

空中でお手玉する連続技。相手の真下にもぐりこむ感じでサイクロンブレイクを当てると、最後の1段が空振りし、吹き飛んだ相手に食らい判定が残ったままになるのだ。

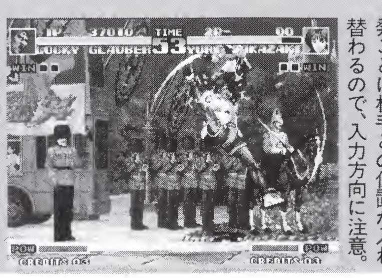
2発目以降は弱を連発。1発ごとに相手との位置が入れ替わるので、入力方向に注意。

弱必殺技の入力が早すぎると、相手がダウンすることに注意





弱疾風脚同様スキが小さいので、出の早い技がつながるぞ



こんな感じで当たったら、弱Cブレイク往復でお手玉できるぞ

格ゲー目安箱
NF攻略陣が質問に答える！

Q. 『KOF'97』で、M・タイフーンやシェルミーカーニバルといった必殺投げは、空中にいる相手（ジャンプ直後、足が地面から少し離れた状態）も投げてしまうような気がするのですが…。

対戦で相手に投げ間合いに入られた時に、「投げられてしまう！」と思ってジャンプで逃げているのですが、ジャンプした直後を投げられてしまったことが何度かあります。どうか真相を教えてください。

●PN／JJJ（東京都）

A. KOFシリーズに限らず、ほとんどの格闘ゲームでは、レバーを上に入れるとまずジャンプの予備動作に入る。この予備動作中は、まだキャラが地上にいるという判定になっているのだ（ほんの一瞬といえるほどの短い時間なんだけど）。そして、ジャンプの予備動作が終わった瞬間からキャラが空中にいるという判定になる。

というわけで、JJJさんのいう、空中にいるキャラを投げているというのは単なる気のせい。ジャンプの予備動作を投げられているのでしょう。ジャンプで投げから逃れるには、今までよりも少し早めにジャンプする必要があるぞ。要は反応速度の勝負なのね。

（DSP－たろりん）

ゲーム万華鏡

摩訶不思議な現象を紹介するミステリアスコーナー「ゲーム万華鏡」。『KOF'97』から、庵の八酒杯を待機ポーズで止める方法を紹介だ。

裏百八式・八酒杯を入力する時に、パンチボタンとキックボタンを同時押しし（ADかBCがいい）、そのままキックボタンを押しっぱなしにしよう。すると、庵が八酒杯の始動モーションで止まってしまうぞ。一定時間が経過するかキックボタンを放すと、八酒杯が発射される。



待機ポーズで止めると、なんと上半身が無敵になってしまうぞ

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

いまいち不調なこの頃…次号はついにKOF開始!!

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

ここのところ、いまいち不調が続いていて、ちょっとさみしい担当です。でもその分、スコアを送ってくれる人のポイントが着実に上がってますね。ひょっとしたら、上位の入れ替わりもあるかも!? 次号が楽しみです。

そう、ついに次号より、KOF'97のスコア発表がはじまります!

どんなスコアが出てくるのか、今から楽しみにしています。担当者をうならせるようなハイスコアをお待ちしています! 第5回ランキングはおもにKOF'97で争われることになりそうですし、より高いスコアを目指してがんばってください。

そして、さらに! 次号からハウスコアが変わります! …っていっても、ちょっとだけですけどね（笑）。

色々と募集タイトルも増やす予定なので、しっかりチェックしてくださいね! みなさんがあっと驚くようなタイトルもご用意してます! 女の子もチェックしてね〜!

さて、今月も申請の際の注意事項を…と思ったら、今月はない! 優秀さんです! 担当はうれしい♡ でもまだたま〜に申請書の記入もれがあったりします。スコアネーム（PN）がないものは本名で載っちゃうので、それがいやな人は忘れずに書いてくださいね。よろしく!

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

サムライスピリッツ 天草降臨（ナコルル）

1本目は自決、2本目からはジャンプ強斬り→しゃがみ強斬りを決めていく。天草以降の3人は、ジャンプ強斬り→シチカプ エトゥ→ジャンプ強斬り…の連続技で以上なのだ。

火月戦の3本目は独自のパターンがある。それは、近づいてきたところに遠距離立ち強斬りを当てるというもの。これを高い確率で食らってくれるのだ。

●モズ太郎・香川県

サムライスピリッツ 天草降臨（服部半蔵）

1本目は自決。そして、怒りMAX状態の忍法 爆炎龍を当てまくる。

基本的には、ジャンプ強斬り→しゃがみ中斬り→キャンセル忍法 爆炎龍→昇りジャンプ強斬り、の連続技を狙う。ガードされてしまったら、忍法 爆炎龍のあと再びしゃがみ中斬り→キャンセル忍法爆炎龍を狙ったり、ガードしている間に再び跳びこんだりしていこう。

間合いによっては、忍法爆炎龍で浮いた相手に、昇りジャンプ強斬りが届かないこともある。こんな時は、追い打ち攻撃を当てて、少しでも早く相手を倒すように心がける。

●スーパーハッピーな岡田武夫・埼玉県

リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火 舞）

試合が始まったらすぐに↙+Dでライン移動をして、相手の様子を見る。

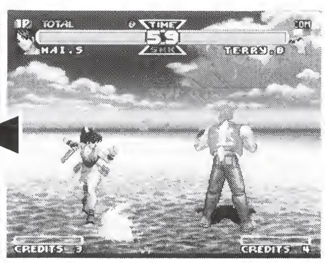
歩いて近づいてきたら、対ラインしゃがみC攻撃で転ばせる。じっとしている時や、対ラインしゃがみC攻撃をバックステップで逃げられた時は、ダッシュで近づいて対ラインしゃがみC攻撃を当てにいく。

もし対ラインしゃがみC攻撃をガードされた時は、相手との間合いが近ければダッシュで近づきB、B、➡C、⬅C→キャンセル龍炎舞、遠い時は少し歩いてしゃがみC攻撃でダウンを奪う。

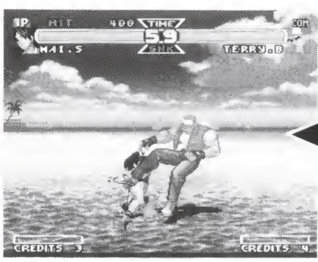
あとはコンビネーションアタックからの連続技を決め続けるだけ。

どの場合においても、こちらの通常技（コンビネーションアタック含む）をガードされた時は、少し待ってから次の攻撃を出すといい。

●花蝶風月・大分県



ラウンド開始前からレバーを↙に入れてDを連打しておこう



対ラインしゃがみCで転ばす。あとはパターンに持ちこもう

リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー）

C、C、C、⬅➡Bのコンビネーションアタックを繰り返す。最初は舞と同じようにしてダウンを奪おう。

場合によっては、相手の体力の調整がうまくいかず、このコンビネーションアタックの途中で相手をKOしてしまうような中途半端な残り方になることもある。これだと得点の高い⬅➡B（600点）を当てられないので、けっこう損をしてしまう。

そこで、こんな場合はしゃがみB（、B）→キャンセルストレートスライサー（同じく600点）を決めるようにするといい。とにかく点の高い技を当てることがポイントなわけ。

●花蝶風月・大分県



この体力では、しゃがみB→キャンセルSスライサーがベスト

第5回クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	10-KEY・東京都	199Pts.
2位	人間の魂・岡山県	137Pts.
3位	花蝶風月・大分県	129Pts.
4位	G・T・H・北海道	120Pts.
5位	TOMOYA・神奈川県	92Pts.
6位	SAS・愛知県	73Pts.
7位	橘ウキョ〜・長野県	60Pts.
8位	M, Y-剣魂・千葉県	32Pts.
9位	スーパーハッピーな岡田武夫・埼玉県 モズ太郎・神奈川県	18Pts.

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

ニンジャマスターズ

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
カムイ	SAS・愛知県	1'57'89	ALL
蘭丸	SAS・愛知県	2'05'14	ALL
天和	TOMOYA・神奈川県	2'30'03	ALL
サスケ	TOMOYA・神奈川県	2'31'37	ALL
ナツメ	TOMOYA・神奈川県	2'53'45	ALL
ゴエモン	TOMOYA・神奈川県	3'00'57	ALL
鴉	TOMOYA・神奈川県	3'01'80	ALL
信長	SAS・愛知県	3'03'41	ALL
雲仙	TOMOYA・神奈川県	3'10'26	ALL
霞	TOMOYA・神奈川県	3'14'36	ALL
雷牙	SAS・愛知県	3'23'89	ALL
鳳凰	TOMOYA・神奈川県	3'39'07	ALL

神凰拳

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
紊天	10-KEY・東京都	2,106,800	ALL
孫悟空	10-KEY・東京都	1,818,600	ALL
スサノオ	10-KEY・東京都	1,786,800	ALL
イグレット	10-KEY・東京都	1,762,200	ALL
チチ・ネネ	10-KEY・東京都	1,760,700	ALL
ルシファー	TOMOYA・神奈川県	1,755,400	ALL
シーナ	10-KEY・東京都	1,711,300	ALL
弁財天	10-KEY・東京都	1,709,100	ALL
酒天童子	10-KEY・東京都	1,674,500	ALL
ベヒモス	10-KEY・東京都	1,672,000	11人目
イーリス	10-KEY・東京都	1,653,800	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
10-KEY・東京都	5,886,420	ALL

クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
①ゲームタイトル(とハード)
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTRを同封してください。
●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません（コンティニューや乱入していないかの確認ができないため）。
●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。
●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。ご了承ください。
①KOF'97
②リアルバウト餓狼伝説スペシャル
③サムライスピリッツ天草降臨
④KOF'96
⑤ニンジャマスターズ
⑥BREAKERS
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先まで。
●締切りは毎月末日、発表は3月号の誌上にて。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ホンフゥ	人間の魂・岡山県	1,942,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10-KEY・東京都	1,938,700	ALL
裏タン・フー・ルー	人間の魂・岡山県	1,922,500	ALL
不知火　舞	花蝶風月・大分県	1,907,300	ALL
テリー・ボガード	花蝶風月・大分県	1,905,900	ALL
ビリー・カーン	花蝶風月・大分県	1,901,200	ALL
ブルー・マリー	花蝶風月・大分県	1,897,100	ALL
山崎竜二	花蝶風月・大分県	1,894,300	ALL
タン・フー・ルー	花蝶風月・大分県	1,891,700	ALL
望月双角	人間の魂・岡山県	1,889,500	ALL
秦崇秀	人間の魂・岡山県	1,889,300	ALL
秦崇雷	人間の魂・岡山県	1,886,300	ALL
アンディ・ボガード	人間の魂・岡山県	1,885,200	ALL
ボブ・ウィルソン	人間の魂・岡山県	1,878,300	ALL
ダック・キング	人間の魂・岡山県	1,878,200	ALL
ギース・ハワード	人間の魂・岡山県	1,866,600	ALL
裏ビリー・カーン	10-KEY・東京都	1,864,300	ALL
裏ブルー・マリー	人間の魂・岡山県	1,844,800	ALL
キム・カッファン	花蝶風月・大分県	1,840,400	ALL
裏アンディ・ボガード	10-KEY・東京都	1,824,700	ALL
ローレンス・ブラッド	人間の魂・岡山県	1,822,500	ALL
チン・シンザン	人間の魂・岡山県	1,820,400	ALL
ヴォルフガング・クラウザー	人間の魂・岡山県	1,791,900	ALL
フランコ・バッシュ	10-KEY・東京都	1,776,300	ALL

サムライスピリッツ天草降臨

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
服部半蔵	スーパーハッピーな岡田武夫・埼玉県	2'22'31	ALL
橘　右京	G・T・H・北海道	2'37'41	ALL
ガルフォード	G・T・H・北海道	2'48'08	ALL
柳生十兵衛	G・T・H・北海道	2'48'75	ALL
天草四郎時貞	G・T・H・北海道	2'49'27	ALL
タムタム	G・T・H・北海道	2'53'16	ALL
ナコルル	モズ太郎・神奈川県	2'53'80	ALL
首斬り破沙羅	G・T・H・北海道	2'57'10	ALL
シャルロット	G・T・H・北海道	3'07'40	ALL
覇王丸	Y・K・千葉県	3'08'56	ALL
風間蒼月	G・T・H・北海道	3'10'62	ALL
花諷院骸羅	G・T・H・北海道	3'17'88	ALL
風間火月	M, Y-剣魂・千葉県	3'21'19	ALL
緋雨閑丸	G・T・H・北海道	3'22'20	ALL
千両狂死郎	G・T・H・北海道	3'24'59	ALL
リムルル	RUN・東京都	3'35'71	ALL
牙神幻十郎	G・T・H・北海道	3'45'39	ALL

THE KING OF FIGHTERS'96

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ／餓狼チーム	SAS・愛知県	1,254,400	ALL
チームエディット（CD）／ちづる、テリー、ロバート	SAS・愛知県	1,543,000	ALL
チームエディット（カセット）／テリー、アンディ、クラーク	自衛隊野郎T・愛知県	1,173,500	ALL
サバイバーモード（スコア）／テリー	SAS・愛知県	1,024,500	29人目
サバイバーモード（タイム）／レオナ	RSD・東京都	4'09'42	ALL

BREAKERS

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
黄　白虎	M, Y-剣魂・千葉県	17,777,700	ALL
ピエール・モンタリオ	橘ウキョ～・長野県	17,196,900	ALL
アルシオンIII世	橘ウキョ～・長野県	17,185,100	ALL
シーク・マハール	橘ウキョ～・長野県	17,180,800	ALL
李　刀龍	M, Y-剣魂・千葉県	17,142,600	ALL
ティア・ラングレー	橘ウキョ～・長野県	17,068,100	ALL
神威　翔	橘ウキョ～・長野県	17,021,500	ALL



ああ…
うそ
何て事を…
ガタ
ガタ
サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
これで私が
カムイコタン一の
戦士だよ
なっ…
バカな事
いってんじゃ
ないよっ
私の中の闇が
あんただって
いうの!?
誰よりも
強くなる事が
私の望みだもの



そんな「禁じ手」まで使って強くなりたいなんて思ってないよっ!!
「禁じ手」…?
ねえさま見て見て!
すごい技ができたんだよ
ウプンオプ!!
ねっすごいでしょねえさま
まあ本当にすごい技ね
エへへ
……けれどリムルル


じた
ばた
強力すぎる技は
相手だけでなく
関係ない者まで
まきこんでしまう
事もあるでしょう
強力な力を
使いこなすには
強い心が
必要になるわ
迷うまま　心弱きまま
力を使えば
いつかその力自身に
のみこまれてしまう
技だけでなく
心を強く持つという事は
そういう事なのよ
だから私は
この技を「禁じ手」に
したのよっ
フン
戦う事に
キレイ事など
必要ないわ
強ければいいのよ
どんな手段を使っても
勝てばいいのよ
違う!!
私の剣は
勝つためだけの
剣なんかじゃないいっ


大切な者を守るための剣だっ!!
何それ ばかみたい
くっ くっ
簡単な事よ すべてを力に変えればいいの
でも……
「守りたい」なんて安っぽい感情にどれほどの力を生み出せるの?
怒り・悲しみ・苦しみ・わき上がる感情のすべてを力に変えるの
そうすればもっともっともっと強くなれる
……今わかった
あんたってブスっ!!



私が…
ブス？
ただ強くなりたいため
だけの私の姿なんて
ひがんだ笑みしか
できないあんたって
はっきりいって
みにくいわっ!!
何で
すってーっ
自分に向って
何て事
言ってんのよーっ
ブスブス
大ブスーっ
何よっ
このチンクシャッ
「守りたい」という
気持ちが
どれほどの力を
生み出すのか…
チャッ
あんたを
倒す事で
証明するよっ

「雪伝」も残す所あと2話。ラストに向けて頑張るぞッ!!（最近黄色のポケットモンスターにラブラブのわか乃）




きかないよ
そんな技っ!!
パラッ…
コンルの
力ってーのは
こうやって
使うのよっ!!
ああっ
バキ
バキ
きゃああっ


何…この力は…
守りたい者を守るための力だっ!!
大好きなナコルルねえさま
私の剣も守るためにあるよ
闇から生まれた私の影よ闇へと還れっ!!
つづく

読者投稿による創作ストーリー

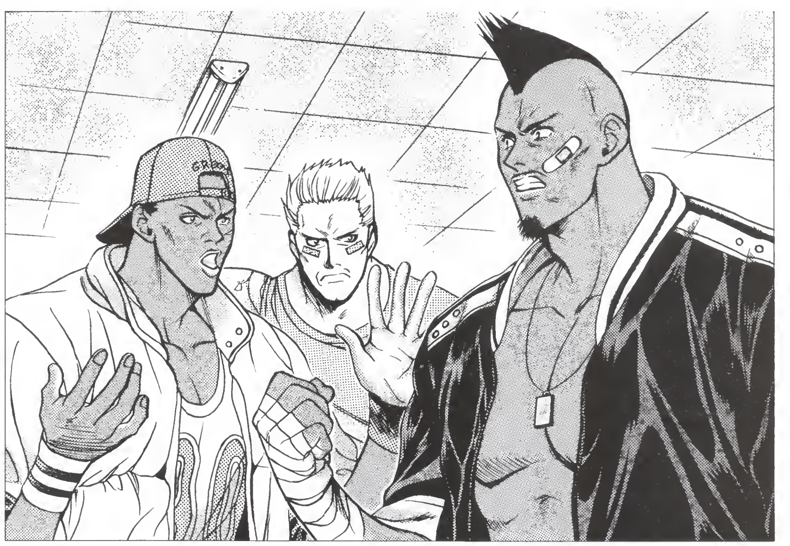
かつての栄光を胸に、明日への希望を抱く者たちのいる施設、ネオジオフロント。ある者はここからさらなる栄光への道を歩み、またある者はここでその一生を終える…。今回は、この施設の一員であるA・スポーツチームの話だ。

LOSER BLUES

★PN／吉川和彦（愛知県）

※この物語では、プライバシー保護のため仮名を使用している箇所があります。なにとぞご了承ください。

「う、うぅ…ん…。…はっ！」
「よう、気がついたか？」
　ここは、ネオジオフロント。過去ネオジオゲームにおいて活躍したものの、その歴史に埋もれ、忘れられていったキャラクターたちの墓場というべき施設である…。
　事件は、ＫＯＦ'97発売の一ヵ月前に起こった。ネオジオフロントのドクタールームに、突如3人のアメリカ人が担ぎ込まれてきたのである。
「どうやら、お前が一番の深手だったようだな…」
「だが命に別状はないそうだぜ。安心しな！」
　ボクサーとアメフトの人気プレイヤーが、ベットの上で意識を取り戻した『幸運』と呼ばれる男に話しかける。
「そ…そうか…またここに戻されたってわけか…」
「そういうこったな…」
　3人ともケガの治療を受けたあとで、ぼろぼろの体だ。
「だがそれにしても…」
「なんだよ？」
「お前、帽子を取ると〝おはスタ〟のレイモンドに似てるな」
「物好きの早起きクンにしか分かんねぇぞ…それ…」
「だけどよ、Ｄ！　俺ゃ悔しいぜ！　3年ぶりに仕事のオファーがきたと思ったら、噛ませ犬の役なんてよぉ！」
「名前をいうな！　仕方ないだろ。人気ねぇんだからよ」
「悔しくねぇのかよ？」
「いや、俺は'97で背景キャラのオファーが…」
　ボコスカ…ボクサー気絶。
「くそっ！　あのロッドマンもどき…俺がいままで勝ってこれたのは〝幸運〟だったからなんてぬかしやがった！」
「おお、俺もいわれたぜ！　ちったあマブイ女だったけどよ、俺の首を股で挟んで〝失礼っ〟なんて…」
「…何だよそれ」
　ボクサーがレバガチャで気絶から回復した。
「…どーせお前、その女の色香に惑わされたんだろ？」
「グッ…！　だがよ、俺も超必殺技でぶっ飛ばそうと思ったのよ！　そしたら憎いあんちくしょう、前転して俺の横を抜けていきやがってよお…」
「何だって？　避けじゃねぇか？」
「違うよ、ありゃ前転だったぜ。俺の一往復半ビューリホーな突進をゴロゴロって…」
　その時、『幸運』がハッとしてグッときた。
「思い出したぜ！　野郎も確か、俺の遠距離立ち強キックを前転で抜けてきたんだ」
「マジかよ…ちくしょう、ルール無用の残虐ファイターめ」
「それだけじゃねえ。幸運ビジョン（仮名）から投げようとしたら、奴に弾かれたぜ」
「どういうこったよ、いったい…」
　3人の間に、重い空気が流れる。
「出番があるだけましさ…」
　部屋の隅から蚊の鳴くような声が聞こえた。視線をそちらに向けると、数10人のマイナーキャラたちがいじけていた。
「だ～っ！　うっとうしい。俺らの部屋に群がるな！」
「相変わらずどよ～んとしてるなあ、ここは」
「他人事じゃねえぜ。俺たちもメジャーになり損なり、またここにきちまったんだ」
「オイオイ、とかいいつつどこいくんだよ」
「いや、そろそろ背景キャラの撮りが…」
　あれから何日過ぎただろう。陽の光が届かないこの施設では、時が流れていることも忘れてしまいそうだった。
　たそがれる『幸運』と人気アメフトプレイヤー。
「おい…」
「…あ？」
「ちょっと…上にいってみるか？」
「ばっバカ！　正式なオファーもなしに上にいったらダメって、高津さん(仮名)が！」
「お前…悔しくないのか？」
「…だ…だけどよ…」
「なあに、バレなきゃいいのさ。…それに、俺はどうしても知りてぇんだ。野郎の妙な動きの謎をよ…」
「…そうだよな。このままじゃ、なめられっぱなしだもんな！」
「おおよ！　もう誰にもヘルバウムクーヘン（仮名）をパワーゲイザーのパクリなんていわせねえぜ！」
「それはパクリだと思う」
　という言葉をぐっとこらえ、人気アメフトプレイヤーは、『幸運』とともに地上へと上がっていった。
　大歓声…。香港ステージはザ・キング・オブ・ファイターズ（拳聖）'97が華々しく行われていた。
「ずいぶん人気が出たじゃねえか。ＫＯＦも…」
「これも俺たちが消えたからなのかな…」
「ブルーになるこというなよ…アッ！　あの野郎あんなとこで背景キャラやってやがる」
　その時、歓声がさらに激しくなった。対戦者が入場してきたのだ。
「矢吹真吾？　あれが新キャラか？　だが、矢吹っつったら…丈だよな！」
「ＨＡＨＡＨＡＨＡＨＡ！」
　今の世代には到底通用しないジョークで盛り上がる2人。だがしばらくして、人気アメフトプレイヤーが決定的な異変に気づいた。
「いや…ちょっ、ちょっと待てよ『幸運』！　何でテリーが京とチーム組んでるんだ？」
「ほ…本当だ！　いったい…どうなっていやがるってんでい！」
　そう、チームエディットすら2人にとっては未知のものであった。それからはまさに、秘境の地の体験であった。
「何だよモード選択って？　アドヴァンスト？　エキストラ？」
「中ジャンプって何だよ？　中ジャンプって！」
「前転してる～前転してる～」
　もはや2人に、お寒いアメリカンジョークを飛ばす気力ゲージはなかった。
　帰路につく2人。どこからか、西部警察のボスのテーマが流れてくる（って知らないか）。
「…フフフ…ブライアン…」
「ここにきて本名あかしかよ…ラッキー…」
「俺ら…もう死ぬんかなあ」
「死にはしないだろ…お前のラッキービジョン～投げも、アテナちゃんにしっかり受け継がれてんじゃねぇか」
「…パクられてたから落ち込んでんだよおぉぉぉぉぉ！」
「ぎゃふん」
　ラッキーは落ち込んだ。真っ白に燃えつきた。そんな彼の胸中に潜むもの。それは、今のケンスウファンが、ブライアンの声（CV／や乃えいじ）を聞いたら卒倒するのでは、という期待と不安だけであった。



※民明書房刊『舞・ユリ・アテナのTシャツ頂いたけど、大の男がこんなの着れるか！～だから拝む～』より抜粋。

募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！
字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。
採用者には、NFサービス部提供の賞品をプレゼント!!
〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

登場キャラ



ラッキー・グローバー…元一流バスケット選手にして、空手の達人。KOF'94に出場。



ヘビィ・D!…試合中に相手を殺してしまった経験のあるボクサー。KOF'94に出場。

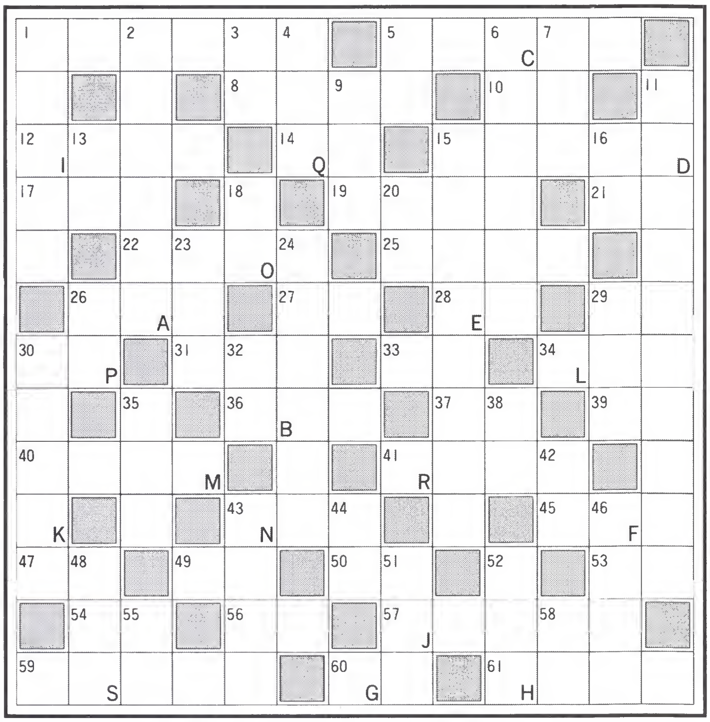


ブライアン・バトラー…アメリカンフットボールのヒーロー選手。KOF'94に出場。

　※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト／RURU

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。
そしてA～Sの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。
正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。
応募待ってまーす!!

今月のヒント
暗い夜道は気をつけよう

タテのカギ

1 通称暴走庵。◯◯◯◯◯
オロチノチニクルフイオリ
2 基本的に太陽系の一番外側を公転する惑星。現在は海王星の内側に位置する
3 逆さ◯◯城
4 ◯◯◯の矢が立つ
5 前夜祭。クリスマス◯◯
6 『餓狼3』から登場したギースの突進技
7 事前に物事を見通す事
9 数が多い事。◯◯◯の困難を乗り越える
11 ザウルスの新作アクションシューティング
13 たんぱく質の合成にかかわる核酸。◯◯核酸
15 サムライRPG『真説サムライスピリッツ◯◯◯◯』
16 ◯◯◯◯』
交通が不便な地。◯◯の孤島
18 わき腹を打つ剣道の技
20 体が痺れて動きが止まる事。停滞する事。交通◯◯
23 オウム科の鳥で、人間の言葉を覚えたりする
24 タムタムの妹
26 侵入者ダルマー一族から星を救うために闘うADKのアクションゲーム
29 鋭くてよく切れる事。◯◯◯な刃物
30 『KOF'97』の特殊チーム。京、舞、ビリーのNF特選チームの名前は
32 子羊の肉
35 あかりちゃんのチャームポイントはピンと立った前髪と◯◯◯
38 ◯◯のつぶて
42 要領。◯◯をつかむ
43 ◯◯◯◯の耳はロバの耳
44 ドフトエフスキー『◯◯と罰』
46 武家時代に、戦時には歩兵となった、最下級の武士
48 『KOF'97』の特殊チーム「オールドチーム」のエンディングで久しぶりにアテナは赤い◯◯◯姿で登場
51 お正月料理
52 世間での地位や勢力。◯◯◯がいい人
55 しまりがなくなる。◯◯が緩む
58 重ねる。経験を◯◯

ヨコのカギ

1 右京のお馴染み、空中からくり出す必殺技
5 あかりちゃんの名字は
8 車を運転する事
10 すてばち。◯◯をおこす
12 乗る事と降りる事
14 貫禄がつく。◯◯がつく
15 遠慮しない事
17 未然に防ぐ事
19 霊魂
21 シンデレラはガラスの◯◯を落とします
22 海馬。2本の長いキバを持ち、北極海沿岸に生息
25 日光による棒の影で時間を示す時計
26 『RBSP』のシステム。◯◯◯移動
27 『東海道中膝栗毛』の主人公は◯◯さんときたさん
28 ◯◯を天に任せる
29 '97年の◯◯は虎
30 英語ではKEY
31 新聞などの短い評論、特に囲み記事
33 ◯◯ときどきぶた
34 登山用の綱
36 度を越している事。◯◯◯をする
37 運動会の◯◯引き
39 ◯◯・烈火
40 アンディの空中から残像を出しつつ降り立つ必殺技。◯◯◯不知火
41 覇王丸の好みのタイプは大和◯◯◯◯
43 『マジドロIII』に登場するサンはこれをはいている
45 今年は国内外で開催されたSNKライブ◯◯◯
47 お腰につけた◯◯だんご
49 ◯◯ある鷹は爪を隠す
50 船に水路や水深を伝えるくい。◯◯つくし
53 覇王丸の許嫁はお◯◯
54 南、東、西、◯◯
56 シーザーの言葉「◯◯は投げられた」
57 静物を描いた絵
59 桃太郎はここに鬼退治にいった
60 ↑←→負け
61 ナコルルの妹

11月号の答え

「やだなぁ…強そう…」

11月号のクロスワードパズルのA～Rを順に並べると、

クリスガスタートノトキニイウセリフハ

と、なります。
クリスの印象的なスタートメッセージ。いやだといいつつ、勝利メッセージは「楽しかったです、はい」(笑)。

ハ	ハ	ク	ルA		エ	キ	ス	トJ	ラ		シ	キK
オ		ビ		コ	ン	イ	ン		イ	ツ	シ	ユ
ウN	リ	キ	レ		プ	ロ		ヒ	ニL	チ		ウ
マ		リ		オ	レ		ユ		チ		ミ	コ
ル	イ		ア		スE	イ	リ	ク		チ	ノ	ウ
	カ	ラ	オ	ケ		ネ	オ		モ	ズ		カ
リ		ク	イM		ガD		リB	ヨ	ウ		ソ	バ
ボ	ム		バ	ク	オ	ン		セO	ロ	リ		ク
ル		タF	ナ		ガ		カ	ガ	ク		ク	ダ
ス	ノI	コ		トH	オ	デ		キ		フQ	ラ	ン
パ	リ		ハ	ク		ス	シ		スC	リ	ツ	パ
ーG		モ	ナ	シ	リP		ア	カ	リ		カ	ン
ク	ラ	ツ	シ	ユ		ハR	ン	マ	ー	ア	ー	チ

11月号のクロスワードパズル当選者

(敬称略)

村山謙太郎・新潟県／山崎久美・愛知県／木藤俊一・長野県／風見明香・茨城県／成田政輝・青森県／御牧理沙・京都府／川畑智史・奈良県／米倉加奈・宮城県／森山雄介・島根県／中村由紀・香川県

応募方法

クロスワードの答と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「1月号クロスワード」係

締切りは1月9日（必着）。
発表は3月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

Welcome To PaoPao Cafe!

パオパオカフェへようこそ！

読者通信欄

ありがとう ママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙待ってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

ラジオドラマ聞きました！ KOF'97「激突編」!!

聞きました！ KOF'97ラジオドラマ「激突編」を!! 途中から聞いたので、ユキちゃんやチョイの声は聞けなかったのですが（涙）、途中からでも充分スゴイ！

真吾君は山崎にボコボコにされちゃうし、「よくも真吾を〜！」みたいなセリフをいう京サマはいるし、マリーさんのシビアなセリフがビシバシ出てくるし、最終話はもう京サマとイオリンが、ドッカーン！ 京ォォォ!! 燃えろぉ！ ボカーン！ ってな感じで（!?）、腰砕け骨砕けのクラゲ状態でした（野中さん、安井さんをはじめ、声優の方、本当にご苦労さま）。

やはりKOFはスゴイですね。ゲームという名の元に、こんなにすごい話、ドラマがあるのですから。1人1人のキャラを1人の人間として、とても大事にしてると思います。

というわけで、いつもはストーリーをさほど気にしていなかった方！ KOFにはドラマがあります！ ゲームの腕をみがくのと同じくらいに、ストーリーにも夢中になってください！ そして皆でCDを買おう（笑）。

そしてディープなKOFファンになりましょう。

●PN／焔・炎天下（千葉県）

編・なんだか聞いた直後のテンションが伝わってくるようなお手紙ありがとう！ 最終話の表現がナイスだぞ!! 今年はラジオドラマを聴いて、ゲームだけじゃないKOF'97を楽しむのもいいかもね。

“よゆうっちクラブ”訪問記 ネオジオに会えてよかった！

僕は今、汗クセー男子校の文化祭に来ています。僕らが創ったネオジオ同好会“よゆうっちクラブ”が存続しているかの確認のために。

人ゴミをかきわけながら、懐かしい廊下を歩き、地下1階の部室へ。柄にもなくドキドキしながらノック、しばらくして男性に好かれそうな可憐な少年が出てきて、「何すか？」と一言。「俺、ここのOBなんだけど、ちょっとのぞきにさ」と強引に入室。

卒業してから3年が経っているので知っている顔はなかったけど、やっぱネオジオ好



●PN／霜月はじめ（熊本県）
右京ストーカー説に抗議の意をこめて描いたとか…。でもRPGでは右京はお圭から身を引いてたよ。



●PN／Shin（大阪府）
俺の横顔は刃物だぜ。見ると切れるぜ。ケケケケ。山崎らしいスルドイイラストゲットォオ!!



●PN／小沢リヲン（大阪府）
ほほう、KOFと書いてそう読みますか。なかなか風流（?）ですな。楽しませてもらっとります！



●PN／栢重つばさ（広島県）
この中で、1番オロチストーリーから遠いのは…真吾くん、キミだろ？ その次はマリーかな？

PaoPao賞

THE KING OF FIGHTERS'97



★PN／谷崎ひな（東京都）
かっきりした線がかっちょよかったので、めでたくパオパオ賞に決定だ！ ペコちゃんみたいでカワイイぞ♡

き者同士、年は離れていてもすぐに打ち解けて話が弾んだ。メンバーが金を出しあってロムカセットを買い、勉強をそっちのけでプレーする基本スタイルは変わっていなかった。
話の中で、僕が初代部長だったことがバレて場はかなり盛り上がりました。
こんな出会いができたのもネオジオのおかげです。ネオジオに出会えて本当によかった（ちょっちテレくさい）。
さーて明日は女子校だー!!
●PN／部長アキヤマ（東京都）

編：いい話ですなぁ。いつまでも活動して欲しいですね、"よゆうっちクラブ"。
しかし楽しそうなクラブっスね。オイラの学生時代にもこんなクラブあったらよかったのになぁ。

KOFネオプリページ出現！全フレーム完全制覇だぁ!!

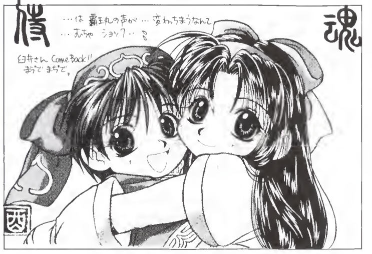
KOFのネオプリ…全44種。何でこんなにあるのかしら…、もともとプリクラは撮ってたし、嫌いじゃなかったからいいけど…。それにネオプリは4種類一度に撮れるから、11枚で済むけどね。
そりゃ、今までだっていろいろキャラクターのフレームはたくさんあったわ…。けど、そのうち1種類でも撮れれば、それで気が済んだのよ！
なのに、なのに!! 友人と2人で全44種、1日で撮ってしまった私って…。1人9枚ずつ…、お互い京と庵は譲れずダブってるし。
そして私たちの手帳にはKOFのネオプリページが出現した。もう、1日で1台の全フレームを撮ることもないだろう。
けど、また来年も出たら…（何もいえない）。
★PN／松星理呼（埼玉県）

編：全フレーム制覇、お疲れさま。やはり44種類あるならば、すべて撮るのが人の性でしょう！
そして来年も…、もちろんやるんでしょ♡



●PN／江戸川尹（千葉県）
11月号の表紙を見て鼻血吹きそうになったとか…。ダンナ、12月号の表紙もなかなかエエですぜ！

●PN／丑三酉丸（奈良県）
ロリナコにロリリム。う～ん、いい感じ♡　混じってロリロリしたいっ！　っていうか仲間に入れろ！





●PN／ユチやん（京都府）
やっぱ真吾の襟章には"真"って書いてあると思うよなぁ？　でも書いてないんだってさ。ちぇっ。

●PN／666級（岐阜県）
あの顔アップの勝ち画面の下では、覇王丸がコゲた肴を持ってカッコつけているのだ（ウソ）。





●PN／金太羊ちゃーり（大阪府）
さあ暴れるだけ暴れるがいい！♪オロチの魂再びここへ～♬　レオナに幸あれ！　いや、ホントに。



●PN／氷屋キョウタ（滋賀県）
季節ネタ万歳！ ハガキサイズを守らないと、イラストの一部が無理やりカットされてしまうのだぁ！

ストーリーアルバム



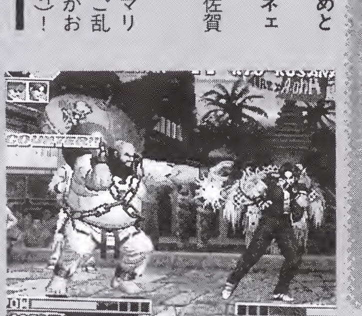
ケンスウ危うし！マリーのご乱行!?

NF11月号の79ページの上から4番目の写真で。
マリー「ネェーネェー、チューしてよ～♡」
ケンスウ「いやや―いややー。放してや～」
山崎「おいおい、もうやめとけよ」
ビリー「チッ、見てられネェーゼ」
●PN／真賢木アサト（佐賀県）

編：どおしちゃったんだマリー！　いい男に囲まれてご乱心か？　オレにはアテナがおるんやあぁ～いやあぁ（叫）！

リョウから教わったチャンの新必殺技!?

NF11月号のP41の上から3つ目の左端の写真。
リョウ「にぎりっぺ！」
チャン「うはは ぁ～～クセェ！　目にしみる～～」
そして次の日。同号。P66の上から2つ目の右端の写真。
チャン「オラァ！　にぎりっぺだぁ！」
京「なにっ！　う、クセェ～」
下品ネタでスミマセン！
★PN／一繋都（埼玉県）



編：ヒットマークが出てるということは、そのにぎりっぺには攻撃判定があるのかっ!?
京の表情に注目。役者じゃ！

オープンテラス

KOF 暴走してる いおりんが ゲージの横で バイオハザード。★PN＝投好（東京都）／短歌ですな。うまくまとまっており、花マル！ 目をつむると、ゲージの横でケシャーケシャーと笑う暴走イオリの顔が浮かび…かなり怖いっス!! ディレクターズカット近日発売予定！ ウソだけど♡（編）

KOF'97のビリー・カーンの大旋風の時の棒の数を数えようとしてがんばった人、オレ以外に誰かいませんか？●志賀昭仁さん（北海道）／残像つきの旋風棍の写真が欲しくて、ストップボタンでがんばってコマ送りしていた編集者ならここにいる。無影といいつつ残像のある技もあるのになぁ（ロバートの超必だ）。でも大旋風のアレって残像だから、棒の数は1本なのでは…。はっ！（編）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

どこにでもいる迷惑野郎その名も『解説くん』！

ゲーセンへ通う人なら誰もが一度は見たことがあるでしょう。

その迷惑野郎の名は『解説くん』。そうです、人のプレイ中にあーだこーだとウンチクをたれる奴です。

つい先日、私は解説くんの被害にあいました。

ゲームのプレイ中にふと気がつくと、私の後ろで話し声がします。誰か乱入してくるのかな、とワクワクしながらプレイしていましたが、どうやら乱入する気はないらしい。

話に耳を傾けると、なんとビックリ、人のプレイにケチをつけているんです。「連続技は～の方が減る」とか「フツーはラルフキックなんか出さない」などなど、小さな声でリアルタイムの解説をしています。

その解説を気にしてしまったが最後、プレイに集中できず、初号機いおりん（暴走庵）でジ・エンド。腕力には自信があったので、その解説くんを殺っちまおうかとも思いましたが、「他の客の迷惑になる。そうしたら俺もこいつと同類だ」と心にいい聞かせて、家路につきました。

P.S.テメエのツラは覚えた！ 次やったらブッ潰してやるぜぇ。仏のツラは一度だけ。

●PN／部長アキヤマ（東京都）

編：いるいる、そーゆー人！ そりゃあハタから見てれば冷静な戦略をたてられるだろうけどさ、プレイしてる本人は必死なんだからジャマすんなって！

それでもどうしてもウンチクたれたいという解説くんは、口に出さずに、心で思うだけにして欲しいものだ。

解説くんに腹を立てつつも、理性でそれを押さえた部長アキヤマ氏に拍手！ でもリベンジはゲームでね♡

気づかずにマナー違反を…本当にごめんなさい！

この前、私は友人と一緒にゲームセンターにいってKOF'97をたむろしてやっていたんです。みんなあまりうまくないんで、すぐにやられてしまうんですが、コンテニューはしないでやっていました。

それでもどうも後ろが気になり、見ると、私の兄とその友人たちがいたので、2台あったKOF'97のうちの片方をゆずりました。

そして、みんなで対戦したりプレイを見たりして1時間以上遊んでいたと思います。

「帰ろう」と友人がいったので、私はゲーム台を離れようと後ろを見ました。

そこには1人の男の人が立っていました。私はようやくハッとしました。私たちがプレイしている間、ずっと立って待っていたようなのです。ゲームセンターは個人で楽しむところではなく、みんなで楽しむところなのです。それを私たちは…。

帰り道、罪悪感で胸の中がいっぱいでした。今度からゲームをする時は、待っている人の身にもなってプレイしたいと思います。

もしその男の人がこれを読んでいたら、この場を借りて謝りたいです。本当にすみませんでした。

★PN／NRK（新潟県）

編：仲間うちで盛り上がってしまうと、静かに順番待ちしている人に気づかないこともあると思うよ。「ちょっと代わって」といわれれば快く交替したのにね。

でも〝ゲームセンターはみんなで楽しむところ〟ってちゃんと分かってるNRKさんなら大丈夫だよ。きっとその人も許してくれるさ。

次からは順番待ちの人がいるかどうか気をつけようね。

対戦の途中で交替なんて対戦台に座る資格はない！

ぼくは、5さいの弟とゲームセンターにいきました。中



●PN／北酒場ハイセイコ（広島県）
シェルミーはもともとだとして…。男2人の服も、バイスとアテナが着ると相当アレですな、ぐへへ。



●PN／ヤミツキキョウカ（茨城県）
女の子らしい鈴音は結構めずらしいのである。実は彼女はカワイイのである。うっふ～ん♡



●PN／真咲啓裕（東京都）
肉まんを突然出現させ、時にはそれをピザまんに変えてしまう…これが彼のサイコパワーである。



●PN／星野華美子（愛知県）
し、視線がぁ～。お姉さまの名前は、色っぽいの色でしゅか？ は～、早く動かしたいっス！



●PN／矢野あきら（京都府）
かわええのぅ、ブタさん♡ すごい清潔そうなブタさん…実はSPFでしょうか？ ブーブー。



●PN／友蔵（千葉県）
ユリの指のところにいる庵が、なんか花輪くんに似ていてよい！ 細かいが探してみてくれぃ。

学か高校のお姉さんが、KOF'97をしていました。
弟が乱入したら、1人目は弱いのに、2人目から急に強くなります。ぼくが乱入してもそうでした。
後ろで見ていたお母さんが、「あの人はまけると後ろのお兄さんと代わってる」と教えてくれました。
男の人に「ずるい」ともんくをいったけど、ムシされました。すごくすごく腹が立ちました。
自分が挑戦されたのに他の人と代わるなんて、乱入台にすわるしかくがないと思います。子どもをバカにするな！
●PN／たあぼうの兄ちゃん（福岡県）

編：なんと9歳の男の子からの怒りのお手紙だ。
でもさ、お姉さんやお兄さんも少ないお小遣いでゲームをしているかも知れないしね。
ゲームのうまいお兄さんに代わられても負けないように、早く強くなってね。

オープンテラス

山崎が地面に砂のないステージでも砂かけができるのは、①靴に砂が仕こんである。②砂の形をした〝気〟を飛ばしている。③オロチの血だけでなく、砂かけば○あの血も引いている。のどれかだ。●PN＝はぐれもの（京都府）／餓狼の時はオロチじゃないという公式発表があったにも関わらず、KOFであっさりオロチにされてしまった山崎のことである。③の可能性がないとはいい切れん。（編）

キャラ♥レター

あの手の指の動きがたまらなくよいのだ♡

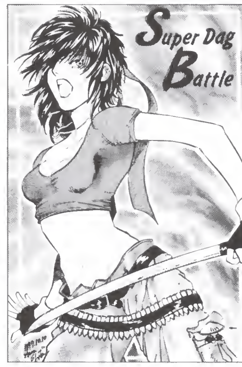
双子とはいえ、かなり印象の違う2人だが、私は兄の秦　崇雷がよい。
確かに弟はかわいい。兄の方は怖い。目つきも悪い。似てない。身長170cmというがそうは見えない。わが家で崇雷はかなり不評である。白髪のある背の低いおじさんとか、将来闇のブローカー2号になるとかいわれている（ひどい）。
しかし、崇雷には崇雷のよさがあるのだ。何がいいってあの手の指の動きがたまらなくよいのだ。そしてこれからもきっと弟を助けて頑張っていく、よいお兄ちゃんなのだよ。多分。
★PN／みちいん（高知県）

編：秦兄弟、兄へのレターでした。確かに秦兄弟は双子にしちゃ、全然似てないから好みが別れるかもね。しかしポイントは指ですか、なかなか通ですね（笑）♡

貴方に少しでも近づきたい　そう思って生肉も食べたんです！

あれはほんの数ヵ月前のことでした。
白目を剝いて両手をだらんと下げ、ドライアイスのような白い息を吐き、獣のように叫びまくる貴方を一目見た瞬間から、今まで何とも思わなかった胸筋も、ダセェと思っていたロングシャツも、人間じゃねぇと思っていた髪形も、全てが輝いて見えはじめました。
貴方に少しでも近づきたい、そう思って生肉も食べたんです。なかなか生臭いですね。
昔からの貴方のファンに「ふざけるな」とかいわれそうだけど、それでも私の恋のきっかけは貴方の暴走した姿。早く輸血して、元気に草薙とケンカしてくださいね。
愛する八神　庵様へ　　　　　　　　　貴方の下僕より
●PN／ヌメじろう（新潟県）

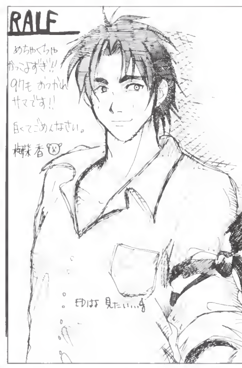
編：食っちまいましたか…。い、いやぁ愛ですな。この愛を貫くためには胃腸薬とか必要かも〜。そのうち姿勢も悪くなりそうで怖いっス。そうですね、レオナファンなら吐血練習とかお勧めかな♡　…よい子はまねしちゃだめだぞ！



●PN／海老天花子（長野県）
パワフリャ〜！　ズボンの位置が超鼻血ブー。ズボンのポケットにいる双角にも鼻血ブー（はて?）。



●PN／渡部京（埼玉県）
オロチモードはお嫌いでしゅか？青クリスを使っているなら、ぜひ青ロバートと青社と組んでくれ！



●PN／梅柴香（兵庫県）
怒チームのEDでは、ラルフはまたもやレオナと…おっと、この先はいえませんなぁ。ウッシッシ。



●PN／結麻水寿（宮城県）
パツキン楓は体力減る減る。おまけに性格も心なしか横暴にっ！スーパーサイヤ人ってやつぁ…。



●PN／掛川さきと（神奈川県）
来年は受験っすかぁ。受験勉強で疲れたら、ど〜ぞパオパオカフェで休んでいってくださいやし。



●PN／リッパーフリーク砂河せん（東京都）
ほぅあ！　PNが変わってしまったのか!?　ギースも描いてよぉ！

オープンテラス

あの人は今…リアルバウト餓狼伝説スペシャルだけかと思ってたら、ＫＯＦ'97のテリーのエンディングにも出てきたマリー。テリーの連れていた孤児の少年…彼はいったいどこに。●ＰＮ＝Ｙ．Ｓ．ＮＡＶＹ（埼玉県）／次回作ではレギュラー化を！　と密かに期待されていたあの少年。ホント、どこいったんでしょ？　定職につかないテリーに見切りをつけて出ていっちゃったとか？　カムバーック！（編）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するぜ！　イエ〜イレッツシング！

教えてお父さん！アルプスの少年、京

京の素朴な疑問を歌にしました。『アルプスの少女ハイジ』のメロディでお楽しみください。

紅丸はなぜ　雷を使えるの
あの髪はなぜ
垂直に立ってるの
教えて　お父さん
教えて　五郎ちゃん
教えて　八神の鼻たれぼうず

●ＰＮ／鷹丘聖（大阪府）

編：いい！　あっさりしててよし！　紅丸がなんで雷を使えるのかは、少なくともオロチ一族の目的よりは謎かも。

『少年ボウイ』のテーマでサディスティック八神庵'97

内輪だけで笑いをとるのはもったいないんで、本人（ＰＮ／ＣＬＡＲＫ山崎）の許可を得て、代理で投稿しました。

※サディスティック
サディスティック
サディスティック八神　庵

今日も世界が混沌なのは
サディスティック（ヤガミ！）
庵がいるからさ
早いぜ　早すぎるぜ
闇払い
必殺技も充実　うれしいな
対空手段さ
ＯＨ！　ＮＩ　焼き！
呼べばボテくる腐れ縁
イカレたオロチだ
傍若無人の人災
クリス！（明日も晴れるかな）
シェルミー！（はじめてだから優しくしてね）
七枷　社！（ケンカが強い上に男前）
さあ　みんな殺すぞ！
しぶとい敵は草薙　京
未だダブリのワケあり
ほぅりゃあ
「ボディが甘ぇぜ！」
敵か味方か　八咫ちづる
「鏡の中の本当のあなたが見える」
だけど寂しいこともある
「バントチームはやはり1発だったか…」
がんばれＳＨＩＮＧＯ！
がんばれＳＨＩＮＧＯ！

オレは暴走だー
くらわせろ　くらわせろ
俺の新技　俺の超必
「裏百八式・八酒杯」

（※くり返し）

グチャドロ死体が
増えているのは
サディスティック（ヤガミ！）
庵がいるからさ
怖いぜ　怖すぎるぜ　暴走庵
レオナも暴走するけれど
怒りの炎だ　琴月・陰！
つゆの香りと麺のコシ
腹持ちのいい
オロチのおそば
「代々木駅前徒歩1分」
手打ちの味が　自慢です
「食え！　すすれ！　そして死ね！」
だけどつらいこともある
「アイスラッシャーはさすがにキッツイ」
丸いぞコーハン
丸いぞコーハン
そんなに弱いのかー
くらわせろ　くらわせろ
俺の超必　乱舞で爆殺
「禁千弐百拾壱式・八稚女」

（※くり返し）

なんか血生臭いのは
サディスティック（ヤガミ！）
庵がいるからさ
ヤバいぜ！　ヤバすぎるぜ
アンディの頭皮
狂喜の雄叫びしたいけど
最後のとどめさ　裏九十八式！
血の香りと　焼きかげん
腹持ちのいい　今夜のお肉
「ユリの肩ロース」
脂はのっても　ローカロリー
「これならあなたでも食べられるかもしれません」
だけど気になることがある
「来年はそろそろ庵ラスボスかな」



●ＰＮ／飛山尚人（福島県）
チッチッチ。ハガキの裏に〝どうせ載らない〟なんて書いちって♡　そんなことというと、載せちゃうぞ！



●ＰＮ／藤井さとる（愛知県）
オールミスキャスト（笑）の草薙家の一族。そこがまたよいのである。おもしろいのである。

愛すべきゲームたち

『ＫＯＦ'96』は無比の存在

格ゲーとはまったく無縁だった私に、はじめて「こんなに楽しいものだったのか！」と気づかせてくれたゲーム、それが、ＫＯＦ'96です。

かつて、友達に借りたソフトで生まれてはじめて格ゲー（某社の有名な人気ゲーム）をプレイしてみた時に、少しもおもしろいと感じられず、たった1度のプレイで飽きてしまった私。それ以降、ずーっと「格ゲーなんて、メーカーやシリーズが違っても、どうせ内容は似たようなものよね」と思っていました。

ところがある時、たまたま読んだアンソロジーコミックでＫＯＦの個性的で魅力あるキャラクターたちに興味を持ったのをきっかけに、徐々に「自分で動かしてみたいな」と思うようになったのです。

そしてついにソフトを手に入れ、プレイしたＫＯＦ'96…画面の美しさ、一つ一つの動作のカッコよさ、派手で綺麗な必殺技。すぐさま魅了されました。ほぼまったくの初心者である私には（多少）難しいといえるゲームだったにもかかわらず、どっぷりはまってしまったのです。

へたはへたなりに上達するものらしく、のめりこんで練習していると段々勝てるようになり、そうなってくるともうおもしろくて、飽きるどころか楽しさは増すばかり。格ゲーを楽しいと感じたのは、これがはじめてでした。

システムや技が'95から大きく変更されたためか、アンチ票も多いようですが、'96から入った私には釈然としません。京の闇払い？　朧車？　カウンターアタック？　そんなの要らないもんね（笑）。

格ゲーの楽しさをはじめて教えてくれたＫＯＦ'96は、私にとって無比の存在です。ＳＮＫさん、ありがとう♡

★ＰＮ／矢吹真子（愛知県）

編：〝ＫＯＦ'96がはじめてプレイした格ゲーで、それ以降ハマっていった…〟という手紙は結構あったんだけどね。矢吹真子（しんこ、って読むのかな？）さんの場合、その前に某社の人気格ゲーをやっていたにも関わらず、ＫＯＦ'96をやるまで格ゲーの魅力に気づかなかったというのがミソじゃ。

▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe !

辛いぞSNK　辛いぞSNK
そんなにネタもない
くらわせろ　くらわせろ　（※くり返し）
俺の潜在　主食は人肉
「はあぁぁぁぁぁ…(低音)」
「暴走中は餌を与えないでください」

★PN／沖盟子（新潟県）

編：『エキセントリック少年ボウイ』の替え歌だ。3番まで載せたので非常に長い！　笑わせてもらったが、一ヵ所だけ分からんところがある。「ボテくる」ってなんじゃ？



●PN／門井絢介（千葉県）
またもや季節ネタばんざ～い！　雪よ降れ。さあ降れ。いま降れ。すぐ降れ。次は正月の袴姿希望！



●PN／倉長行矢（福岡県）
ロードランちゃん♡　編集部ではヨードラン（卵）が流行っておりますっ！　ラビキャットかわいい。



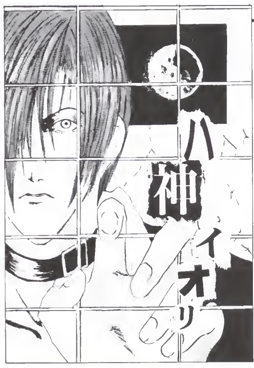
●PN／イマイ（福岡県）
そんじょそこいらの看護婦さんじゃ絶対止められないな。かくなる上は、草薙！　出番じゃ！



●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
イラストの隅にひっそりと書かれた空耳ネタ…。さあ、今こそ空耳コーナーに羽ばたくがよい！



●PN／三河屋三郎太（滋賀県）
めちゃめちゃ投稿数の多い色。ついでにいうと、その次に投稿数が多いのはニューフェイスじゃ。



●PN／仲村真由美（京都府）
新聞文字の切り貼りが脅迫状じみててグゥ。俺が〝イオリ〟になってるということは暴走の方かな？

一般人の疑問

格ゲー最大の謎に戸惑う真吾ちゃんよ、なんとPS版のKOF'95では、自分2人とチームが組めるのだよ。しかも相手も自分3人チームだったら、画面上に自分が6人！　プレイヤーもビビるよ。



★PN／島津くりこ（東京都）

ポニーな相方募集中♡

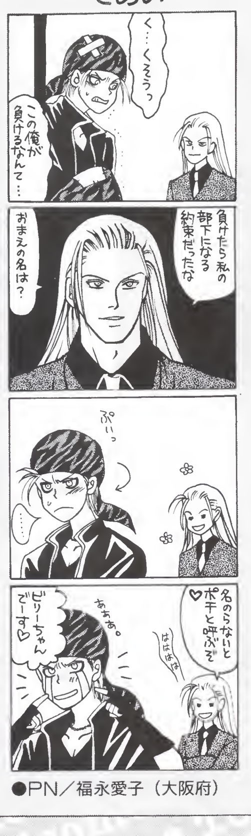
ポニーテールを求めてさまよい、KOFに乱入した幻十郎でしょ～か？　そういえば覇王丸もポニーテールじゃん。しかし登場の仕方が怖い。いきなり舞の対戦相手を斬っちゃったとか？　滅！



●PN／都氏さとみ（富山県）

であい

ギースとビリーの出会いのシーンじゃ。ギースも若かりし頃は長髪だったんだガニ～。最近の読者は知ってるかな？　長髪&スーツギースが見たい人は、龍虎の拳2をプレイするのじゃ！



●PN／福永愛子（大阪府）

同名

ノ～プロブレム、フォ～ジャスティ～ス！　刀の先にジャスティスつけても問題ナイネ。ついでにKOFのジャスティスもつれてきて、パワーアップさせるヨ。キムさんっていったかナ～？



●PN／水無月風鼓（静岡県）

オープンテラス

武士道烈伝の疾風の鈴音…。阿蘇では「あ、そう」というシャレに激怒してたのに、サンフランシスコでは「ウンがついた」とかいってるし…成長したなァ!!　●PN＝ローギア（秋田県）／馬のウンチを踏んでウン（運）がついた、とかいうアレですな。う～む、旅は人を成長させるのぅ。というわけで、ワシも旅に出る！　ええ～い、止めてくれるな、お主殿！　By右京。（編）

月華のラスボスって、9月号で紹介してた暴走した四神、朱雀でしょ。発売前にボスをバラすなんて太っ腹。でも12月号では隠してたね。なんで? あとあのボスは使えますか?●PN＝秋田犬（秋田県）／師匠殺しは守矢じゃない、ってのもそうなんだけど、アレはあとから〝やっぱり載せちゃダメ〟ってことになったんだよね。あとボスが使えるかどうかは分かんないけど、ボスの技コマンド表はもらった♡（編）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！ みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

PS版にチャムチャム登場 ネオジオユーザーの怒りを聞け

こら〜っ！ SNK!! PS版の天草降臨でだけチャムチャムが使えるとはどういうコトだ！ PSユーザーにとっては夢のような話だけど、俺たちネオジオユーザーにとっては非常に不愉快だ！

あ〜あ、ついにネオジオがSNKからも見限られる日がきてしまったのか。そんなコトしてっからネオジオユーザーが減る一方なんだよ。どうせこのままだと、PS or SS版KOF'97では、キャラ選択画面の八神と真吾の間にオロチが出たりするんだろーな。

はぁ〜。ネオジオ売ってプレステ買おっかな〜。

★PN／たなぴい（香川県）

編：ネオジオ一筋のフリークからきた怒りのお便りだ。しかも同意見多数。

む〜、くると思ったよ、こういう怒りの手紙。やっぱりPS版だけでチャムチャムが使えるなんて、オリジナルユーザーとしてはおもしろくないよね。

これで移植版KOF'97でオロチが使えるようになった日にゃ、暴動でも起こるだろーなぁ。ムムム〜。

コマンド簡略化のメリットとデメリット

何もネオジオに限ったことではありませんが、最近の格ゲーのコマンドは、昔に比べて随分と簡略化されています。

それと同時に、飛び道具ならすべて↓↘→、という風に統一化も進み、コマンドの個性が薄れてしまっています。

このように覚えやすく、入力しやすいコマンドが優遇されるのは、初心者にも存分に楽しんでもらおうというメーカーの思惑によるところが大きいでしょう。確かに難しいコマンドがプレイヤーにストレスを与え、結果そのゲームが〝操作性×〟などと評されることもあるようですから。

この〝コマンドの簡略化〟に格ゲーの間口を広げるというメリットがあることは認めますが、同時に2D格ゲーの面白みの一つを犠牲にしていると思います。

個性的なコマンドからは、そのキャラクター独特の戦法やユニークな入力法など、ファンならばニヤリとするような楽しみが生まれるものです。また、それまでコマンドが難しくて活かせなかった技を練習の末に会得し、それにより戦法が広がったなどという、自分のキャラが身近に感じられる嬉しい一瞬もあります。

入力に練習を要するようなコマンドの存在は、〝少数のキャラを極めたい〟と思うプレイヤーの個性的な欲求を満たし、プレイヤーごとの闘い方を生むものです。

単純なコマンドの技がたくさんあっても、結局は使い勝手のいい少数の技を除いては、みな〝見せ技〟になってしまいます。そうではなく、出せること、使いこなせることに魅力のある技が欲しいのです。

多種多様なコマンドを入力することにより、様々な技を自在に繰り出せる。そこにも格ゲーの大きな醍醐味があると僕は思います。コマンド入力が技を出すための単なる作業ではなく、楽しみの一つであったらいいと思います。

●PN／ヨッキれん（秋田県）

編：'97なんか超必もラクちん入力になったうえ、簡易コマンドまで存在するもんね。簡単なのはまぁよしとしても、暴発はカンベンだよ。

入力の喜びは…超ムズい大道芸的連続技をマスターすることで得るというのはど〜でしょう? ただ必殺技を出せるだけじゃできないようなスゴイやつをさ。かっこいいよ。

はっきりいってオレは弱い でも対戦は楽しいぜ！

オレはゲーセンで結構乱入している。このごろやりまくりなのが、KOF'97。はっきりいってオレはメチャ弱い。

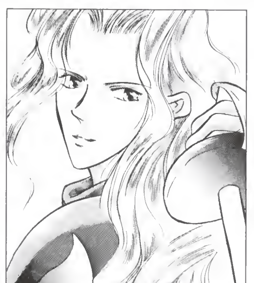
いつも思うが、乱入っていいもんだ。うまい人がいたら真似とかもしたくなるし、対戦やってるって感じが最高だ。

ちなみにオレは乱入してもボロ負け。それでもいいじゃん。楽しいんだからさ！ だからオレみたいな弱い奴でも、怒らないで相手してくれっ！

でもやっぱ負けまくりにはそろそろキレる。くそーっ、オレは強くなるぜっ！

●PN／麻宮拳一（福岡県）

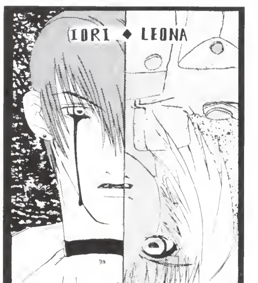
編：うまい人のプレイを見て真似するのもいい勉強だ。ボロ負けしても対戦を心から楽しんで、勉強をお留守にしていない君は、いつかきっと強くなれるに違いない。がんばってくれ！



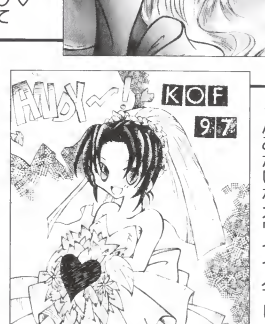
●PN／冬木科河（東京都）
髪の美しいシャルロットさま♡ 髪は女の命じゃけん、大切にして欲しいですたいっ！



●PN／伊達ゆんた（静岡県）
ゆんたさんのエディットは、編集部のHさんと一緒♡ ちなみにホモチームと命名されておりましゅ！



●PN／咲見和華（大阪府）
2人とも幸せになってくれ〜。しかし、血の涙とはおそろしいでしゅ〜。ああ庵よ、どこへいく？



●PN／がっちー（大阪府）
最近年貢を収めたSNK広報の中村さんのお嫁さんも、きっと舞ちゃんみたいなカワイイ人でしょう。



●PN／白雪月花（滋賀県）
99Pに載ってる氷屋キョウタさんとは、家が近所だとか。月華ちゃんは期待通りだったかな？



●PN／紫月霞（愛媛県）
武士道烈伝早くやんなよ〜。主人公はやっぱりナコルルかな？ ガルフォードでもおもしろいよ。

よろず質問＆要望コーナー

SNK様に質問！　社の靴下って何色なんですか？　あと、クリスちゃんの靴のサイズって一体何cmなんですか？　気になって夜も眠れません（そのかわり昼寝てます）。
●PN／早瀬蓬（富山県）

社の靴下の色は日によって違います。
クリスの靴のサイズは25.5cmです。足が大きく見えるのはバッシュを履いているからです。
（SNK広報宣伝部）

SNKさんに質問があります。私はネオジオCDZを買おうと思っていますが、ネオジオCDと比べて、どのくらい読みこみ時間に差があるんですか。ぜひ教えてください。
●PN／吹田ぴき（奈良県）

読みこむところによって多少の違いはありますが、だいたいネオジオCDZはネオジオCDの半分くらいの時間で読みこみます。
（SNK広報宣伝部）

SNK様に質問です。某社から出ているKOF'96のファンブックによると、八神庵の彼女はもうこの世にはいないと書いてあったのですが、本当なのですか？
●武田昌司さん（大阪府）

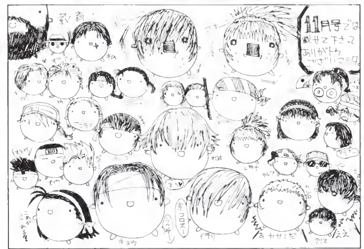
いません。本当です。
（SNK広報宣伝部）

KOF'97のチャン・コーハンについて、SNK様に質問です。後ろで待機している時にチャン・コーハンが座って食べている物は何ですか？　教えてください!!
●PN／鉄球大暴走（大阪府）

好物のひつじの肉やエビフライなどのアブラものが入っています。野菜が入っていないので、栄養のかたよった弁当です。
ごはんは二重になっていて、その間におかずが入っています。
（SNK広報宣伝部）



●PN／西崎夏葵（青森県）
点画ですな。味がありますな。ええ、芸術の秋ですからねぇ。上の模様がとってもキレイ♡



●PN／櫻季茗茄（宮城県）
わ〜い、たまごっちだ〜！　育て方によっては暴走ズになっちゃうとか？　舞のムネに座布団1枚！

オープンテラス

オロチクリス対京（庵）、オロチシェルミー対紅丸、オロチ社対大門の時、ダメージ半減しないかな？　と思う私は、武士道烈伝ハマり中。●PN＝野田紀和（岩手県）／同じ属性ならダメージ半減というあのシステムだね。聖とか魔属性に当てはまる人もなんとなくいるような気がするし（いえ、誰とは申しませんが）…。KOFに属性相性システム採用したら、案外おもしろいかもなぁ。（編）

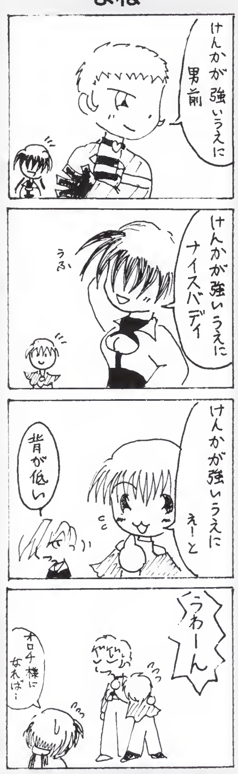
いってます！



すでにイッちゃってる人は、いったいどこにイケばいいんでしょ〜か？　あと、すでにイッちゃってる人は「イッちまいな〜」というより「（こっちに）キちまいな〜」の方がよいのでしょ〜か？

●PN／ベン邪民（宮城県）

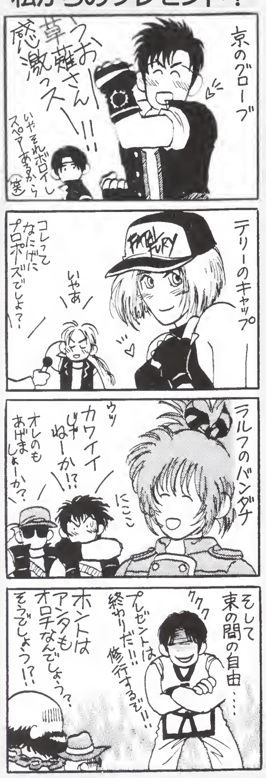
まね



やはり「ケンカが強いうえにオ・ロ・チ♡」とかいって、ハナから自分がオロチだとまわりにアピールしまくるのがよい。シェルミーの最後の台詞に相当笑わせていただきました。

●PN／みちいん（高知県）

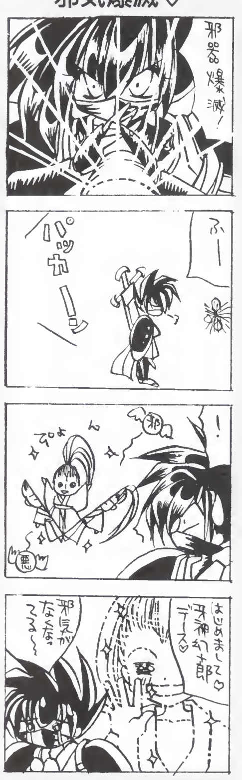
私からのプレゼント！



みんな色々もらってますなぁ。ワシにもなんかくれ！　っていうか、"つかの間の自由"だなんて、キム先生のプレゼントはさすがにひと味違うっス！　くう〜、がんばれチャンチョイ！

●PN／巳月偲（北海道）

邪気爆滅♡



うをう！　邪器はなくなってもいいが、幻十郎の邪気はなくなっちゃダメ！　3コマ目の割れた幻十郎と4コマ目の清らかな幻十郎は、このあとどうなっちゃうんだ？

●PN／綺染らんる（宮城県）

12月号で『KOFのRPGを作ったらどうですか?』という意見があったけど、5月号のリレーインタビューで、夢工房の人が「SNKキャラを使ったアドベンチャーもおもしろそう」といっていたので、RPGよりこっちの方が可能性が高そうだ。主人公はもちろん京で、当然選択肢によってエンディングが変わるんでしょ?●PN=チャン・ボンゲ(宮城県)/まて来月!(編)

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき! 自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい?

空耳Q&A

唐突ですが、オロチのクリスの技で『だいちをはらうごうか』では、何ていってるんでしょ〜か?

どう聞いても「歯ぁ〜みがきましょ〜ねぇ♡」っていっているように聞こえるんですけど…。ふにゃ〜。僕の耳、死んでますか?

●PN/神咲WON(神奈川県)

編:大丈夫、その位ならまだ死んじゃいません。

それはきっと、『ご飯を食べたあとはちゃんと歯みがきしなくちゃダメだよ♡ 虫歯になってからだとつらいんだからね!』っていうやさしいクリスくんからのメッセージなのかもしれないね(笑)。

それで、実際のところなんていってるかというと「さぁ、焼き尽くそうね」でした。

ってことで空耳度は79点だよ〜ん♡

アンディの超立派なものって何?

KOF'97の話で盛り上がっていた時に、友人がアンディの超必殺技『超裂破弾』が「超立派じゃん!」に聞こえるといってました。何が立派なんだか…。

みんな、対舞の時は「超立派じゃん!」でトドメをさそうネ!

●PN/朧月小次郎(群馬県)

編:何が立派なんじゃ〜!! 気になるじょ〜!! まあ、舞ちゃんだったら胸だけどね! そういうことにしとこう! よ〜し空耳度は67点だ!!

シェルミーの相手は人間じゃだめよ〜ん♡

シェルミーの『シェルミーフラッシュ』のボイスが「人間じゃだめよ♡」と聞こえます。僕も人間やめてシェルミーと結ばれたいっす♡

●PN/シェルミーマニア♡(神奈川県)

編:オロチだもんな、人間じゃないよな確かに(笑)。でも人間捨ててまで追っかけようたぁ、マニアを語るだけはある。その意気で頑張れ!

これが本当の超必!急所つぶし!!

KOF'97の舞ちゃんの風車崩しって「急所つぶし」に聞こえちゃうんですけど…。

相手が男性キャラだとかなり笑えます。

●PN/仲里友治(京都府)

編:急所はいかん! 特に殿方の急所は…。でもまあいざとなったら女の子はこれで身を守るのだ! なんちて♡ 空耳度は87点でどうかしら♡

バンダナ取ったビリーはフジテレビのまわし者!?

KOF'97でビリーがバンダナをとってセリフをいった時「フジテェーレービ」と聞こえました。何度聞いても「フジテェーレービ」としか聞こえません。ビリーは実はフジテレビの社員なのでしょうか?

●PN/橘庵(東京都)

編:これは同意見多数でした。確かに聞こえる(笑)。本当は「Whose turn is it?」といっているんだよ。空耳度は85点っす!



●PN/利光メグミ(長崎県)
このイラストは"今年だけのドリー夢"だそうだ。オロチ編が終わったということは、来年は何編だ?



●PN/ひこばえ竜(茨城県)
山崎は匕首を両方のポケットから取り出すが、実は二刀流なのか? 両刀ではなさそうだけど(笑)。



●PN/真山巧(長崎県)
まさに"望まない覚醒"のハズなのに、な〜んか覚醒後の方が生き生きしてるんだよなぁ、彼。



●PN/木村衣里(北海道)
寿命を縮めると分かっていながら、庵を'97に出場させたちづるさんにも笑わせてもらいましたわ。

怪談 ケケケ…

割れた水風船と復活したミヅキの怪

少し前の話になりますが…。お小遣いをはたいて買った武士道烈伝をやっていた時のこと。ガルフォード、右京、ナコルルのメンバーでやっていたら、どうも3人がピッタリとまとまってる。

「ん? …何か足りなくないか?」そう思って、はっ! と気がついた。パピィがいない! そんな! と思ったが、1度消してもう1回やったら、それは元に戻っていた。しかし、恐怖はまだ続いた。

ミヅキを倒し、ほっと一息ついていたら(何せ夜中に1人でやっていたので、ミヅキの霊体がちょっと怖かった)画面の中ではミヅキが苦しんでいた。

「ギャアアア…。おのれェエ!!」はは〜ん。ほざけほざけ、これでEDが見れるし、おまけも見られるぜ。「この世に恐怖と絶望がある限り、我は何度でも復活を…」とミヅキがいい終わるか終わらぬかのうちに『パン!』と激しい音がして、夏祭りで取った水風船が割れ、周囲に水が飛び散った。「ギャア!」ミヅキに負けないくらいの悲鳴を上げた私は、ビビった拍子にコントローラーを思いっきり引いてしまい、本体をバグらせ、ミヅキを倒す前のセーブからになってしまい、言葉通りミヅキは復活したのである。恐るべし! 羅将神ミヅキ! …にしても、いつもしぼんでその寿命を終えていく水風船が激しく割れたのは、10数年間生きてきて初めてだった。なぜ、割れたのだろう。壁にかけておいただけだったのに…。

★PN/八坂たいら(千葉県)

編:そりゃ災難だったね。水風船って、掃除が大変そう…。

ネオジオ特選同人誌コーナー

〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う。…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

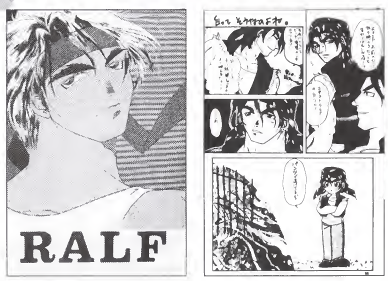
②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書（便箋でＯＫ）を書きます。例：「『ネオフリアンソロジー♡』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」。ただ、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれない。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5㎝×ヨコ7㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

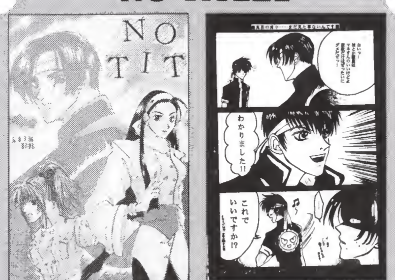
あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

RALF



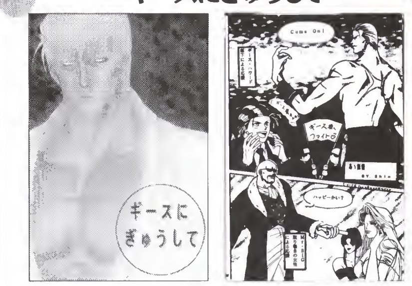
●ラルフばっかり、でもクラークの出番も多いラルフ本！'97ネタ中心のギャグ本です！／Ａ5／オフ／20P／150円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒053　北海道苫小牧市元中野町3丁目1-16エステート壱番館202　瀬戸幸恵（発行：SEINA）

NO TITLE2



●KOF'96＆'97のギャグ本！　オロチ組の出番がやや多めかな？　ことあるごとにやたらと暴走しまくる庵がなかなかナイスです！／Ｂ5／オフ／P30／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒599-03　大阪府泉南郡岬町淡輪　晒まち子（発行：CRED）

ギースにぎゅうして



●KOF'96ボスチーム本！　オヤジばっかのギャグが中心です！　ギース様が皆に愛されて（？）ます！／Ｂ5／オフ／36P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒569　大阪府高槻市牧田町3-7-305　横山方《N. P》係（発行：Non Posso）

天衣紛上野初花



●覇王丸×閑丸の本！　ロリな閑丸とかワイルドな覇王丸とかが好きな人にオススメかもしれないっす！／Ｂ5／オフ／54P／千円無記名小為替＋50円切手＋宛名シール／〒146　東京都大田区千鳥郵便局私書箱14号　箱崎一夜（発行：裸の刃を持つ男）

CRAZY SEXY COOL



●KOF'97のスペシャルチーム中心のギャグ本！　小さくなってしまったビリーの話がカワイイです♡／Ａ5／オフ／20P／500円無記名小為替＋90円切手＋宛名シール／〒338　埼玉県浦和市山久保2-2-3　田中未来（発行：POOL）

BAD BOYS



●KOF'97の本！　一応オールキャラかな？　ギャグありシリアスありと全体のバランスもよく読みごたえもある内容！／Ｂ5／オフ／58P／600円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒158　東京都世田谷区玉川4-3-7　和光寮305　北條純子（発行：殺っ気［コロッケ］）

メルヘンスピリッツ



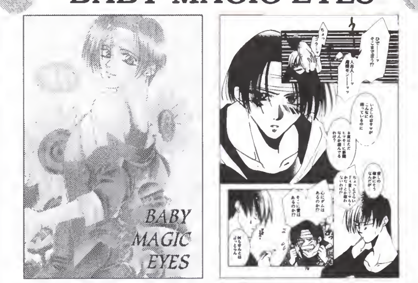
●サムライシリーズのメルヘン（童話）パロディ本！　ギャグとメルヘンを愛する方にオススメ♡／Ｂ5／オフ／36P／400円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒495　愛知県中島郡祖父江町西鵜之本鵜之森319-5　山口智子（発行：Rh+［プラス］）

フールをさがせ



●マジドロⅢ中心のマジカルドロップ本！　キャラに対する細かいつっこみがいい感じ♡　4コマギャグ中心です！／Ａ5／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒221　神奈川県横浜市神奈川区六角橋4-12-8　山本紗規子（発行：玉響）

BABY MAGIC EYES



●庵×京＋真吾の本！　この3人しか出てこないので、おバカな真吾と甘々な庵×京が好きなお嬢さんにぜひ（笑）とのこと！／Ｂ5／オフ／44P／600円無記名小為替＋210円切手＋宛名シール／〒253-01　神奈川県高座郡寒川町中瀬25-13　荒川方「N」係（発行：雑魚屋）

オープンテラス

ネオジオフリーク11月号38Pの右から3分の1のところあたりに84Pの右端を持ってくると、すごいことになります。●PN＝リリチュー（秋田県）／おおっ、死ぬほどキャラポジ見てきたけど、まったく気づかなかったよ。ジョーと真吾って、こんなに似てたんだなぁ。まさに使用前・使用後って感じ。あ、でも脱衣前・脱衣後の方が合ってるかな？（編）

オープンテラス

「炎を出したい」という真吾君に提案。パンピーでも武器なしで炎を出しているキャラがいます。そう、彼です。アンディ・ボガード。さあ、今すぐ不知火道場へLet's go!●PN=愛すべきか身をひくべきか(神奈川県)／そりゃあいえる。一通り草薙流の型を教えてもらったら、師匠を手にかけて不知火道場へ走る、と。なんかギース&ビリーみたいね…。(編)

文通＆募集コーナー

●俺、京、テリー、リョウが好きな人、または声優さんが好きな人、文通してください。私の本命の声優さんは安井さんです。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で。返事100%。15歳・女。〒837 福岡県大牟田市大字吉野2-56 吉田由美

●ゲームやパソコンが好きな方、お友達になりましょう！ 近くの人ならば、一緒にゲーセンやコミケなどに連れていって欲しいです。あなたのお手紙をお待ちしております。年齢性別はとりあえず不問だ(笑)。26歳・男。〒454 愛知県名古屋市中川区東起町1-15-1 新東起荘308号 浜田健児

●KOF、侍魂などが好きな日本のお友達を募集しています(特に京とキムのファンの方)。私はゲーム初心者なので、色々教えてくださるとうれしいです。イラストも大歓迎です。興味を持たれた方は、宛名シール同封でご連絡ください。年齢性別不問です。19歳・女。〒111 台湾省台北市士林區小北街9号5F-3 張雅媚

●格ゲーの上手な方、へたな方、誰でもOKです。文通しませんか？ 特に近くの方、一緒にゲーセンやイベントなどいきましょう！ 返事は100%確実です。まずは手紙を。15歳・男。〒501-32 岐阜県関市千疋北2-10-10 市岡大輔

●京が大好きな人、私と文通してください。一緒に京様を語ろう。ユリも好きです。KOF内なら誰でもOKです。末永く文通してくれる人、待ってます。性別不問。14歳・女。〒321-34 栃木県芳賀郡市貝町市塙4042-9 金田真奈美

●格ゲー中心ノーマルカップリングONLY会員制サークル新設につきまして、会員を募集します。80円切手同封でご連絡ください。〒565 大阪府豊中市新千里南町3-6 A-202 橋本佳子

●ネオジオ格ゲーや落ちゲーなどが好きな方、友達になろう。近辺の人は、ゲーセンいって対戦しましょう。餓狼やKOFなら自信あるので、色々教えてあげます。もちろん文通でもOK！ 年齢性別不問。19歳・男。〒251 神奈川県藤沢市宮前366-12 仲山英明

●KOFを愛しまくっている人、文通しませんか!? イラスト描いてくださる方、絵はヘタでもゲームの得意な方、誰でもいいので友達になりましょう!! ちなみに私の好きなキャラは、オロチ、レオナ、庵です♡ 15歳・女。〒611 京都府宇治市宇治壱番29 グリーンピア601 小山朋子

●文通相手様大募集！ 当方絵がドヘタのため、イラ交はできませんが(一方的に送ってくれるだけならOK)、文章なら自信があります。どのキャラの話でも超OK！ 胸に秘めたキャラへの想いを私にお話しください。年齢性別不問、初回のみ80円切手同封で。20歳・男。〒174 東京都板橋区蓮根3-15-2-209 工藤邦彰

●閑丸&クリスが大好きな方、私と文通しましょう♡ 特にサムスピ&KOFが好きです。年齢性別不問。80円切手同封でお願いします。11歳・女。〒431-25 静岡県引佐郡引佐町別所1245-3 佐藤亜耶佳

●SNK、特にKOFファンの方、文通しましょう。気軽に対戦しにこれる人も募集します。みんなで盛り上がりましょう！ 使用キャラ、住所、年齢などを書いて送ってください。20歳・男。〒220 神奈川県横浜市西区浅間町1-11-12 堀川ビル3F 堀川達朗

●'97のクリスくん、オロチ様、'94のハイデルン様、そしていおりんを熱愛している方(いないかも…)、私と文通してください。未熟ですが絵も描くので、絵のコト色々教えてくださる方、お願いします。ゲーム以外も全然OKです。性別不問。初回のみ80円切手同封してネ！ 14歳・女。〒629-12 京都府綾部市上原町定重20-2 西口鮎美

●対戦仲間&お友達を大募集！ 格ゲー(主にSNKもの)が大好きな方、一緒に対戦しませんか？ 土、日が休日の方で、ゲーセンで対戦、または我が家でみんなで集まってワイワイやりませんか(1人暮らしです)？ 年齢性別地域は一切不問です。遠方の方は、お手紙お待ちしております(返事確実)。23歳・男。〒331 埼玉県大宮市桜木町4-824-3 石井ハイツ101 小松良彦

●KOFがお好きな方、お手紙ください。住所の近い方は一緒にゲーセンいって、アナタのウデを見せてくださるとうれしいです。必ずお返事いたします。よろしく♡ 20歳・女。〒547 大阪府大阪市平野区瓜破6-10-3 江藤亜希子

●KOFのアンケートやってます。回答してくださる方、募集！ 興味を持たれた方は、80円切手とあて名シール同封でご連絡ください。どんな回答でも超OK！ 思う存分ブチ壊れてください(笑)。〒737 広島県呉市阿賀南4丁目1-17 深津裕樹

●京、庵、真吾、とにかくKOFが大好きな人、ゲームも絵もへたな私ですが、よかったら文通&イラ交してやってくれませんか。年齢性別不問。返事は100%です。12歳・女。〒225 神奈川県横浜市青葉区鉄町1201 原裕子

●格ゲー(SNK)の好きな人、友達になってください！ 近くの人がいいっス！ 一緒にゲーセンやイベントにいきましょう！ 県内でなるべく年齢が近い人！ 遊べる人がいいです。性別は問いません。80円切手同封でお願いします。19歳・男。〒134 東京都江戸川区平井4-17-23 ドーミー平井312号 堀川勉

●KOFキャラの中で特に『イオリンフリーク』な方(庵×京可)、文通したり、一緒にゲーセンいったりしましょう!! イラスト交換などもOKです。高校生以上の方であれば、年齢性別問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。22歳・女。〒989-41 宮城県志田郡鹿島台町木間塚字福芦359-2-141号室 三塚洋子

●お友達募集してます!! 友人にゲーセン友達がいなくて、寂しく1人でゲーセンいってます。近くの人、一緒にゲーセンいこう！ 格ゲーは餓狼、KOFが大好きです。文通、イラ交もOKです。年齢性別問いませんのでよろしく！ 16歳・男。〒533 大阪府大阪市東淀川区大桐5-3-14 前田稔

●マジドロ、ミニ四駆の好きな方！ とにかく文通したい方!! コスプレ、同人誌について教えてくださる方!! どれか1つあてはまればOK!! 受験生だけど、がんばります！ …のでお願いします。年齢性別不問！ '97年12月24日までにご連絡ください。初回のみ80円切手同封してね。15歳・女。〒302-01 茨城県北相馬郡守谷町みずき野8-11-4 出元裕子

●KOFや餓狼が大好きな方、僕の文通相手orお友達になってください。一緒にゲーセンにいったり、楽しくおしゃべりしたいと思っています。ノリのいい人大募集！ 返事は確実。年齢性別不問。写真同封のうえ、ご連絡を。初回のみ80円切手で。16歳・男。〒614 京都府八幡市広門48-1-303 結城直人

●サムスピの忍者が大好きで、同人活動に詳しい方、一緒にサークル作りましょ♡ だいたい2~3人くらいで、楽しくやりたいです。イラストを描いてくださるとうれしいです。きらいなキャラはほとんどいません。サムスピ、KOF中心でいきましょう(その他もOK)！ 近場に住んでいて(できれば県内)、こまめに連絡できる人、よろしく！ もちろん年齢性別不問です！ とりあえずお手紙ください。〒211 神奈川県川崎市幸区北加瀬1-11-11-105 佐藤文

●SNKのゲームが好きでたまらない方、私と文通してください。ちなみに好きなキャラは、リョウ、キム、真吾などです。こいつら以外でもいいっす。年齢性別問わず。14歳・女。〒889-06 宮城県東臼杵郡門川町平城西5-5 51-3-21 山本芳子

●友達募集ッス!! KOFに限らずゲーム好きな人、友達になりましょう。年齢性別不問。20歳・男。〒121 東京都足立区花畑3-34-4-402 猪股玄紀

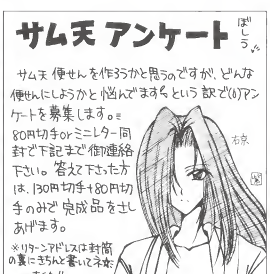
●KOFが大好き♡ というソコのあなた!! ぜひとも私と文通をしませんか!? 特にアテナ、京、庵、クリス、社などが好きです。また、同人誌の作り方を教えてくださる方も募集しております。年齢性別不問。初回のみ80円切手同封で!! できればイラストも描いてね。14歳・女。〒669-34 兵庫県氷上郡氷上町北野1890 岸久美子

●KOF、餓狼が好きで、ニューフェイスチーム、テリー、マリーが好きな方、文通してください。格ゲー(SNK)が苦手な方も指導しますので、連絡ください。また、近県、県内の方は対戦したり、ゲーセン、イベントへいきましょう。初回のみ80円切手同封でお願いします。20歳・男。〒960 福島県福島市伏拝字沖30-6 堀江友介

●俺×京が大好きなお嬢さんたち、私とお友達になりましょう！ ゲーセンはもちろん、コミケやカラオケ一緒にいこうよ(文通もOKだよ)。初回のみ80円切手同封でお願いしますね。22歳・女。〒574 大阪府大東市中垣内3-12 阪本恵美子

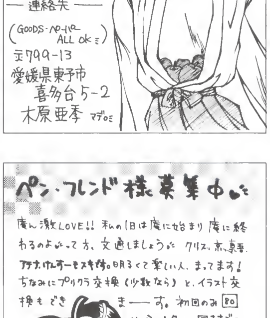
●KOFにはまってしまった方、私と文通orイラ交しましょう。ヘタですけど…。特に気に入ってるキャラは、ニューフェイスチームのクリス、シェルミー、社です。他のキャラについてもいいので、KOFのキャラについて語り合いましょう。返事確実。年齢性別不問。13歳・女。〒438 静岡県磐田市向笠竹之内199-

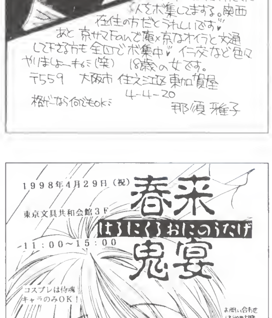




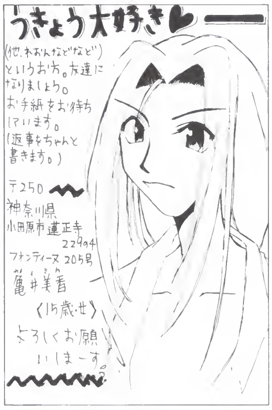




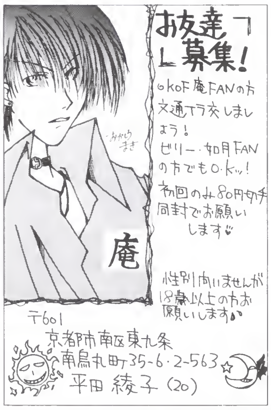


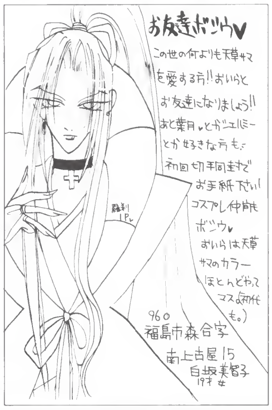


自分のエディットチームに、いつの間にか"ファミ通チーム"という名がついていた。NF愛読者としてどうすればよいのでしょうか？●兵頭智彦さん（愛媛県）／さあ、いまこそ炎の貴公子"草薙 京"、炎の爆乳"不知火 舞"、炎のカトリーヌ"ビリー・カーン"の"ネオジオフリーク火気元気チーム"に寝返るべし！ ちなみに京以外の通り名はウソなので、信じちゃダメだぞぉ～!!（編）









2 村田朋美

●『エスニカ伝言板』、イラスト募集！ SNK中心で、KOF好きの集まるお店です。ハガキー／2サイズの紙に、イラスト、メッセージ、日付、ペンネームを書いて送ってください。できれば定期的に続けてくれる方。店長の文通相手も一緒に募集しています。KOF好きなら、年齢性別問いません。

〒239 神奈川県横須賀市久里浜5-1-11 ファミコンショップエスニカ 店長 横山武

●社が好き♡って人、真吾クンLOVE♡って人、サムスピでは覇王丸、天草が好きな人、超！ 募集っち♡ 他のキャラが好きな人でも超！ よゆうっちよ♡ 年齢性別遠近問わないっち！ どんどんお手紙くださいっちよ！ 初回のみ80円切手同封でお願いしますっち。13歳・女。

〒121 東京都足立区花畑5-6-2-202 原田萌

●KOF'97をゲーセンで対戦、または一緒にゲーセンにいってくれる方、文通してくれる方を募集しています。ユリとアテナとレオナが好きです。友達になりましょう。16歳・男。

〒344 埼玉県春日部市内牧5005-4 内藤雅彦

●誰か同人誌の作り方を教えてください!! できれば、じかに会ってくださる方で、年の近い方がいいです。初回のみ80円切手同封してね。13歳・女。

〒983 宮城県仙台市宮城野区岩切字小児21-9 斎藤優美

●格ゲーが好きな人で（KOF、餓狼など）、特に庵、京、山崎、シェルミーなど、何でも好きな人、文通、イラ交しましょう。イベントなども、近くならいつでもOKです。ゲーセンもいきましょう。お手紙待ってます。返事は確実です。14歳・男。

〒299-11 千葉県君津市宮下1-3-5 市原辰准

●KOFやサムスピ大好きな人、KOFは京、舞、庵etc、サムスピはリムルル&ナコルル、火月が大好きな方、文通してください。ゲーム歴は短いけど、誰にも負けないくらい大好きです（ちょっとオタク化してるけど…）。あと、京のコスプレしたいので、教えてくれる方も募集します。15歳・女。

〒857-11 長崎県佐世保市東浜町823-3 松井芙美

●KOFがとても好きで、中でも庵が気に入っている人、彼について熱く語り合いたいと思っている君、男友達が欲しいというあなた、俺と文通したり遊んだりしよう！ あと、俺はDrumsを1人でやってます。今1人でがんばっている初心者のGu、Baの人、Voをぜひやってみたいという人、ビジュアル系をやりたいと思っている人、すぐ手紙をください。BANDはできるだけ県内の人がいいです。その他は年齢性別不問。悪いけど、初回のみ80円切手同封で。20歳・男。

〒940 新潟県長岡市松葉2丁目1-25 遠藤喜博

●KOF'97のクリス、シェルミー、庵の好きな方（特にクリス）、私と文通してください。なるべく近くの方だとうれしいです。近くの方は、ゲーセン一緒にいきましょう！ 同年代で女性の方希望。初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳・女。

〒442 愛知県豊川市長草町寺荒古5 小林麻里子

●KOFシリーズが好きな方、一緒に文通しようぜ！ 年齢性別不問。返事は必ず書くよ♡ 初回のみ80円切手同封で。お便り待ってるよーん。13歳・男。

〒124 東京都葛飾区奥戸6-16-8 メゾンベール201号室 松橋直人

●庵の邪悪で甘い声が好きな人、私とお友達になってください。格ゲーのやり方を教えてくれる人も探しています。ゲーセンで人の使う庵くんを見ている私を、庵の使える私にしてくれー。文通のみでも可なので、お手紙よろしくお願いします。KOFシリーズの他、サムスピも大好きです。特にガルとナコルル。色も好きな今日この頃です。20歳・女。

〒731-17 広島県山県郡豊平町都志見5557-1 久保佳花

●ゲームが好きな方、または庵が好きな人♡ 文通orイラ交しましょう。初回のみ80円切手同封でお願いします。17歳・女。

〒121 東京都足立区島根2-37-9-502 金子景子

体力回復 大



伊勢の名物"赤福"はいらんかね～。急いで食べるとのどにつまるよ～。しかしサムライRPGにはおもしろい名前のアイテムが多いよね。"雷起こし"で雷攻撃なんて特にウケたんだけど…ダメ？

●PN／倉長行矢（福岡県）

初夢



ナスが嫌いだなんて、高橋名人みたいだなぁ。2P社が富士山とはなかなか鋭い観察力！ でも一つツッコミ入れていい？ タツウルってタカじゃなくてワシなんだな、これが。はうぁ！

●PN／飛山尚人（福島県）

真の主人公と母



お茶目な母じゃ♡ しかし、KOF'97やPS版KOF'96のメインイラストを見ると、相当主人公っぽいよね、ヤツ。ストーリーでもEDでもいい役持ってでくし…。京のポスト危うし！

●PN／咲見和華（大阪府）

絶対勘違いするって



うわっ、全世界がアニョ～ンというフールの雄叫びと鼻水に満たされるなんてっ！ おまけにフールのネコも鼻垂れてるし…。止めてくれ、幻十郎！ 連鎖を組んでる場合じゃないぞ！

●PN／三条院霙（東京都）

『侍魂〜サムライスピリッツ〜』は本当に出るんですか？ ●PN＝マ（大阪府）／"ザムライ"の言葉に怯えておるな。ふふふ、RPGの二の舞にはならない（と思う）ぞ。例え浮かせてパンチで10割ができたり、1回で9割9分減る必殺技があったり、シクルゥが微動だにしなかったりしたとしても、きっと出る！ 年内ロケテ予定とのウワサもキャッチ済だ！ まて来年！（編）

売買＆交換コーナー

●買い／ナコルルボイス目覚まし、NEO GEOメモリーカードを。どちらかでも可。往復ハガキに希望価格を書いて、まずはご連絡を。高価でもかまいません。また、社×クリスの同人誌も買います。内容は問いません。まずはペーパーを送ってくださるか、本の説明を書いてご連絡を。社×シェルミー、オロチ×社も探しています。これも同じくご連絡いただけるとうれしいです。
〒801 福岡県北九州市門司区清滝1-8-7 安藤麻美

●売り／ネオジオCD本体（箱、説あり）を5千円くらいで（本体のみは3千円）。高価優先、送料そちら持ちで。希望価格を明記のうえ、ハガキでご連絡を。コントローラー1つとAVケーブルは新品です。コントローラーは使えるもの全部で3つセットです。
〒441-36 愛知県渥美郡渥美町堀切除地60 渡会勝之

●交換／僕のCD版『龍虎外伝限定版』『餓狼3』『ステークスウィナー』『ADKワールド』（すべて美品）、ROM版『龍虎2』『WH2JET』『餓狼SP』と、あなたのROM版『メタルスラッグ』を。送料はそちら持ち。ご連絡ください。
〒432 静岡県浜松市増楽町85-1 杉山敏永

●買い／CDZ本体を1万5千円くらいで（送料こみ）。希望価格を明記のうえ、連絡ください。安価優先、好条件の方にはお礼あり。
〒559 大阪府大阪市住之江区南加賀屋4-6-35 上原聖

●売り／フルカラー便せんあります。『KOF'97』、B5、15枚入り、200円。京、庵、真吾、社、シェルミー、クリスを描いてます。送料は1セット190円、5セットまで390円。代金は為替か切手でネ（送料は必ず切手で!!）。お手紙、イラストつきだとウレシイです（ニューフェイスTの3人LOVEでス）♡ ネオフリ見たって書いてくださいね。ヨロシク！
〒239 神奈川県横須賀市若宮台30-14 鈴木明日美

●交換／僕のネオジオCD本体（箱なし、コントローラー1個）＋CD版『KOF'94〜'96』『真サム』『天サム』『龍虎2』『得点王2』『ステークスウィナー』＋各種攻略本（KOF'96、龍虎2、天サム各1冊、真サム2冊、KOF'95 3冊）のセットと、あなたのネオジオ本体＋ROM版『RBSP』＋お手持ちのソフトを。コントローラーは1個でOK。箱説なしもOKです。送料こちら持ち。ROMからCDに変えようと思っている方（もちろん思ってない方も）ハガキでご連絡ください。
〒203 東京都東久留米市小山1-11-10 板倉光洋

●買い／ネオジオフリーク'96年10月号、またはガルフォード♡ナコルルに関する同人誌やグッズを安価で。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。ペーパーもOKです。
〒999-42 山形県尾花沢市高橋462 大貫好恵

●売り／KOF'97マスコットキーホルダー15体を（京、庵、アテナ、レオナ、ちづる、舞、社、ビリー、マリー、山崎、クリス、真吾、シェルミー、クラーク、ラルフ）。未開封、超美品で、バラ売りです。第3希望まで書いて、80円切手同封でご連絡ください。
〒995 山形県村山市楯岡荒町1丁目1-4 元木佑美

●交換／僕のROM版『餓狼SP』『餓狼3』『真サム』（すべて箱説あり）と、あなたのROM版『風雲スーパータッグバトル』（箱説あり）を。ハガキでご連絡ください。
〒350-12 埼玉県日高市下鹿山494 高麗川団地2-5-504 新堀克栄

●買い／KOF'97のニューフェイスチームの同人誌（ほのぼの、ギャグなど）や、同人グッズを。まずはペーパーや、イラスト同封でご連絡ください。切手不要。チームではなく、クリス個人の物もあればお願いします。それと、どなたかニューフェイスチームのイラストください!! お願いします（送りつけOKです）。
〒437-13 静岡県小笠郡大須賀町横須賀360 太田由紀

●売り／KOFシール作りました。B6、2枚、グラデ刷、オフ。100円です（代金は無記名小為替で）。送料は3部まで130円切手、4部以上190円切手でお願いします。リターンアドレスを忘れずに。
〒701-01 岡山県岡山市平野909-2 野上奈津子

●交換／私のCD版『ネオジオCDスペシャル』『パワースパイクII』『ラリーチェイス』と、あなたのCD版『オーバートップ』または『NEOドリフトアウト』を。
〒036-01 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田政輝

●買い／ネオジオ本体を2万円くらい、コントローラープロを5千円くらいで。また、八神 庵、草薙 京に関する物、何でも買います。まずはご連絡を！
〒350-11 埼玉県川越市笠幡2582 荒井賢二

●売り／ROM版『KOF'97』『真サム』『斬サム』（KOF'97はポスターつき）を、2万円以上で。高価優先、送料はそちら持ち。希望価格明記のうえ、ご連絡ください。
〒432 静岡県浜松市増楽町85-1番地 杉山敏永

●交換／僕のロム版『真サム』『サムスピ』『サイバーリップ』『リーグボウリング』『餓狼SP』（説なし）『ファイヤースープレックス』（箱なし）『みなさんのおかげさまです』（箱なし）＋非売品アーケード用KOF'97ポスター＋その他たくさんの非売品ゲームグッズと、あなたのロム版『KOF'97』を。送料こちら持ち。ハガキでご連絡を。
〒302 茨城県取手市新町5-23-11 甲田充明

●買い／ネオジオROM用メモリーカード、中古で5千円、新品1万円で売ってください。まずはハガキでご連絡を。
〒755 山口県宇部市亀浦2丁目12-8 平岡正司

●売り／便せんあります。絵柄は斬サムの閑丸&リムルルです。B5サイズでインク色ライトグリーン、15枚入りです。絵が古いので少しオマケします♡ 100円小為替と190円切手でお申しこみください。ペーパー配布者様、文通相手も常時募集しております。よろしくお願いいたします!!
〒808 福岡県北九州市若松区東小石町2-3-401 前田玲子

●買い／シェルミーに関するもの、何でも買います。80円切手同封で連絡お願いします。あと、文通相手も募集します（高校生がいいです）。
〒258-01 神奈川県足柄上郡山北町山北140 岡部知行

●売り／ネオジオCD本体を、3千円くらいで（箱説あり）。送料はそちら持ちです。連絡ちょーだい!!
〒651-21 兵庫県神戸市西区天王山20-11 美村幸志

●買い／ROM版『わくわく7』、『メタルスラッグ』、『KOF'97』をそれぞれ1万円で。保存状態を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。
〒945 新潟県柏崎市米山台2-19-4 佐藤成浩

●売り／ギース&ビリーのシールを作ってみたんですけども。A5サイズは同柄2枚、コピーの品で100円にございます。買ってあげてもよくってよ、って方は、代金分の小為替と送料分の切手（2セットまで130円、6セットまで190円）、それと宛名シールとを同封のうえ、左記の住所までよろしくです。送料に余裕があれば、オマケつくかもしれません。でも、期待してはいかんです（死）。悪しからずご了承ください。
〒781-21 高知県吾川郡伊野町駅南町48-2 濱田麻玲子

●買い／ROM版『マジドロ2』と『天外魔境真伝』（ともに箱説つきで）を適価で。どちらか一方でも当然可。希望価格を明記のうえ、ご連絡ください。
〒062 北海道札幌市豊平区水車町8-5-27 松岡美樹

●買い／ネオジオCD版『RBSP』『メタルスラッグ』と、ネオジオに



●PN／藤真天（兵庫県）
暴走庵って鼻水垂らしてたっけ？ 横で涙と鼻水垂らしてる京もなんだか知らない人になりかけてる？



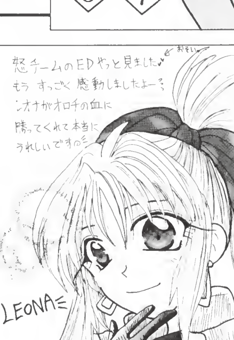
●PN／かない渓（愛媛県）
かないさんは'96の衣装の方がお気に入りとか。む〜ん、ワシは今年の衣装のまま生足がよいじょ〜！



●PN／苦刺胃満（東京都）
ヤッベー、かっこいい！ 酒がねえダズ〜ってとこかな？ んで、蒼月が吐き出してるのは月光か？



●PN／TOKA（沖縄県）
"ザ・キング・オブ・オロチ（血）ーズ'98"なんてどうでっしゃろか？ オロチいっぱいいるもんね。



●PN／鈴夜開夢（栃木県）
レオナよ、今度はその血をコントロールして、いつでも暴走できるようにすれば、出世間違いナシッ！



●PN／門崎涼（広島県）
うわ〜ん、PS版だけズルいよ〜！ ネオジオにもなんかくれ〜！ 不知火幻庵を出してくれ〜！

付属されているコントローラーと、『KOF'95スペシャルアイテムBOX』を。また、ユリ・サカザキやブルー・マリーに関するモノも買います。売ってくれるモノと希望価格、支払い方法を明記のうえ、ご連絡ください。
〒733 広島県広島市西区己斐東2-8-6 佐倉拓朗

●売り／ROM版『KOF'97』を1万6千円ぐらいで。希望価格を明記して、ハガキでご連絡をお願いします。
〒680-01 鳥取県岩美郡国府町宮下140-5 矢芝秀樹

●交換／私の天サムのミニタペストリー全6種類＋業務用KOF'96特大ポスター（傷あり）＋KOF'97ハードキーホルダー（京）＋真サム景品用マスコットキーホルダー6種類＋千円程度と、あなたの真説サムスピ、ナコルルボイス目覚まし時計を。あと、不知火舞の等身大ポスターをお売りください。
〒228 神奈川県相模原市相武台団地2-7-45 望月智

●買い／ネオジオCDZ本体をできるだけ安価で。希望価格明記のうえ、ご連絡ください。
〒990-11 山形県西村山郡大江町荻野222 鈴木由実

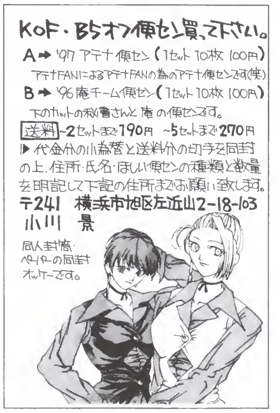
●売り／ネオジオCD本体（箱説あり、コントローラーはジョイスティック1個のみ）＋CD版『得点王3』『ニジマス』『RB餓狼』など計10本セットで7千円以上で。送料そちら持ち。希望価格を明記のうえ、往復ハガキでご連絡を。
〒441-02 愛知県豊川市御油町東欠間26 中西修平

●買い／ロム版『わくわく7』『風雲STB』『ニンジャマスターズ』を各1万円前後で。美品希望。あと、ロム版、CD版で売ってもいいゲームのリストを書いてご連絡ください。往復ハガキで。
〒064 北海道札幌市中央区南19条西8丁目1-35-201 舟根直樹

●売り／'98KOFカレンダーを作りました。総勢12名による'98KOF卓上カレンダーです。執筆者は、十六夜、森夜三日月、並、高乃かつき、公楓、百鬼乱、小沢リヲン、秀りょう、山波ハルミ、岩内巳樹、榊亜城、宮舞渚（敬称略、執筆月順）。フロッピーディスクサイズ、フルカラー、12枚組（ケースつき）。送こみ700円。無記名定額小為替で。連絡用80円切手同封のこと。イベントでも販売しています。
〒531 大阪府大阪市北区中津2-8 B-704 大塚千代方Ⓒ係

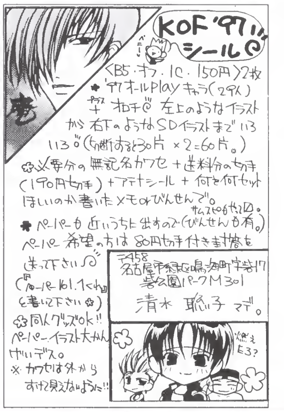
●買い／ネオジオCDZ本体orネオジオCD本体（箱説つき）と、コントローラープロ×2を格安で。なるべく美品でお願いします。バラでも可。送料はこちら持ち。安価最優先です。希望価格明記のうえ、ご連絡ください。
〒132 東京都江戸川区中央2-17-18-613 田中俊輔

●売り／便せん作りました。『BREAKERS』B5版、1種12枚、白にメタルグラデ刷、柄は刀龍と翔（ピー様は…？／笑）。『ニンジャマスターズ』B5版、1種12枚、色上質紙に単色刷、柄はお蘭と女の子's♡ お申しこみは各100円無記名小為替と190円切手で。他にサムスピなどもあります。よろしくお願いします。
〒584 大阪府富田林市加太917-1 前田方 CZ











投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！商品稼ぎもかなり大歓迎!!

【Welcome To PaoPao Cafe！】

〈パオパオカフェへようこそー！〉

〈ありがとうママパパ〉
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいできごとを募集！ 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

〈月を見るたび思い出す〉
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！ 非常識な人がいて困った系の話でもOK！ 人の在り方についてともに語り合いましょう！ 採用者1名に賞品進呈。

〈替え歌、行っきま〜す！〉
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！ 元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

〈勉強はお留守だぜ！〉
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するおたよりを大募集！ ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！ 採用者1名に賞品進呈。

〈こんな空耳〉
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！ 聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！ 傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ〜」など、なんでも質問してちょ。

〈ストーリーアルバム〉
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！ あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！ というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！ 採用者1名に賞品進呈。

〈キャラ♡レター〉
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！ 文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

〈愛すべきゲームたち〉
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！ 採用者には賞品を進呈。

〈よろず質問・要望コーナー〉
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！ ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！ もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

〈怪談、ケケケ…〉
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！ 文字数は13字×40行程度。採用者1名に賞品を進呈。

〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入してね！

〈文通&募集コーナー〉
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！ いたずらは絶対にダメ！

〈売買&交換コーナー〉
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきがグッド！

〈モノクロイラスト〉
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！ 裏面には住所、氏名（PNも）、を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈するぞ！

〈4コマまんが〉
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！ 裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！ 傑作には賞品を進呈！

〈オープンテラス（欄外コーナー）〉
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！ ゲーム以外のネタでもOKよ！ 傑作に賞品進呈。

【天晴】
・ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！ 写ってる人全員のPNを必ず書いてね。"天晴賞"には賞品を進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的に文章入りは不可だよ〜ん♡ 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて折り曲がらないようにするのがベスト！ "誘惑賞"には賞品進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！ 詳細は86Pだ。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルや登場キャラは、ネオジオならなんでもOK！ 採用者には賞品を進呈。詳しくは96Pを見てね。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！ 詳細は80P。

【こんなゲームあったらいいな】
・あなたの考えた架空のゲームを募集！ ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13文字×30行程度で説明してね。

【キャラクターランキング】
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラなら誰でもOK！ カラーイラストつきのハガキも待ってます♡

【格ゲー目安箱】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！
これで、脱初心者ゲーマーだ！

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ〜！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月月末です。

宛先
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス

KOF'97で1ラウンド目に鎮元斉と対戦する時に、「相手がいねぇ！」と思った人が、私の他にも4597人くらいはいると思います。数字に根拠はないけど。●PN＝英雄Withジェイムズ君（徳島県）／KOF'97で1ラウンド目にアテナと対戦する時に、「生足が見えねえ！」と思った人が、編集部の人間の他にもたくさんいると思います。っていうかあの右下のKOFマーク、ジャマー（編）

新作ソフト発売予定リスト

11月19日現在

♥ユーザーの声♥

俺にネオジオを買わせるきっかけとなった名作シューティング『パルスター』。
長き沈黙を破り、ついにその続編が出るという！ 俺は狂喜乱舞した。
そしてついに、NF10月号に2ページだけとはいえ『パルスターブラスト』の記事が載り、しかも、次号予告ではステージ紹介とあった。
どんなステージなんだろうと、期待に胸ふくらませること一ヵ月。
そして11月号が発売されると速攻で買い、ブラストの記事を探す。…って、何でーページもないんだぁ〜！
頼む、俺に早く『パルスターブラスト』の記事を読ませてくれ！

●PN／HAVOK（岩手県）

その『パルスターブラスト』ですが、今回のリストを見て「消えた！」とアセっている人、安心してください。その代わりに入っている見慣れないタイトルがありますよね。
そう、タイトルが『パルスターブラスト』から『ブレイジングスター』に変更になったのです。
たぶん次号では続報をお届けできるはずですので、もう少しお待ちください。

『月華の剣士』、ロケテでやりました。あかりちゃんめっちゃカワイ〜イ！ もうあの百鬼夜行にメロメロッス♡ 特に、あの1人だけ遅れていく一つ目小僧（？）が…キャーッ♡（死）。
麻績村さんのボイスもホントにイメージどおりで、もう迷いなく使用キャラに決定！ しかも百鬼夜行使いたいから力限定でいこうと思いマス。
はやく完成版出ないかな〜、楽しみッス。

●PN／百瀬由梨（大阪府）

おそらくこの号が出る頃には正式に発売されているであろう『〜幕末浪漫〜 月華の剣士』。サムスピシリーズとはまた違ったカタナバトルに、はやくも大ブレイクの予感がします。
登場キャラは百瀬さんイチ押しの一条あかりをはじめ、どのキャラも魅力的！ あかりといえば、背景の友達もなかなかいい味出してます。

こんなゲームあったらいいな

こんなゲームを考えました。それは、「ラルフ」「クラーク」が主役のゲームの『怒』の、NEO・GEOバージョンです。
「ハイデルン」は次の指令を出す、ゲームの進行役にして、「レオナ」はキズの手当てや、弾薬やアイテムなどの物資を渡すサポート役にします。
ジャンルは基本的にはアクションです。あとヘリでのシューティングやカーアクション、そして中ボス、ボス戦は格闘にします。
2人同時プレイの時の格闘は、KOFのように待機します。そして『XメンVSストリートファイター』のように交互に闘えて、合体技を「クロス・チェンジャー」にしたらどうでしょうか。
あと自分たちの基地が戦場になったり、「レオナ」がさらわれるとおもしろいですね。

●PN／大門小五郎（沖縄県）

どうでもいいが、レオナだったらさらわれても1人で敵を全滅させて帰ってきそうだな、なんて思ったりして。
でも考えてみたら、敵グループももう少し誘拐しやすい奴をさらえよな、って感じだ。
あとせめて『XメンVS〜』じゃなくて『風雲スーパータッグバトル』にしてあげようよ。全国78万とんで6人（数字は適当）のファンが泣いてるぞ。そりゃまあ、合体攻撃はないけどさぁ…。

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆HYPER NEOGEO64						
侍魂〜サムライスピリッツ〜	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆MVS						
〜幕末浪漫〜 月華の剣士	SNK	格闘アクション	474M	12月5日発売予定	128,000円	100%
ブレイジングスター	SNK	シューティング	容量未定	'98年1月発売予定	価格未定	無回答
QP	サクセス	バラエティ	容量未定	発売日未定	価格未定	85%
◆NEO·GEO						
〜幕末浪漫〜 月華の剣士	SNK	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
ブレイジングスター	SNK	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	無回答
ショックトルーパーズ	ザウルス	シューティング	346M	発売日未定	価格未定	100%
◆NEO·GEOCD／CDZ						
〜幕末浪漫〜 月華の剣士	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
ブレイジングスター	SNK	シューティング	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆セガサターン						
ティンクルスタースプライツ	ADK	シューティング	—	12月18日発売予定	5,800円	100%
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	12月23日発売予定	5,800円/7,800円	無回答
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	'98年春発売予定	無回答	無回答
SNKファン・コレクション餓狼伝説	SNK	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	無回答
◆プレイステーション						
サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	SNK	格闘アクション	—	12月25日発売予定	5,800円	無回答
マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	パズル	—	'98年3月発売予定	5,800円	85%
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	—	'98年春発売予定	価格未定	無回答
サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	格闘アクション	—	'98年春発売予定	価格未定	無回答
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	—	発売日未定	価格未定	無回答
SNKファン・コレクション餓狼伝説	SNK	バラエティ	—	発売日未定	価格未定	無回答

●価格はすべて税別になっています。
尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※サターンの欄で価格が２つあるものの２つ目の価格は〈お買い得セット：拡張RAM同梱〉の値段です。

天晴

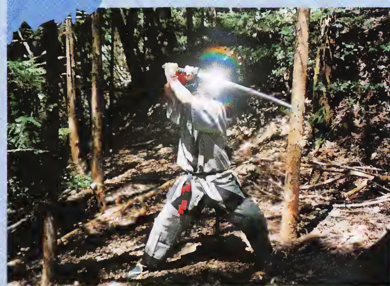
もーいくつ寝るとお正月。お正月には書き初めやって『天晴』って書くとその年はいいことがあるんだって。なんてこと誰もいっちゃいないけど'97年最後の天晴で〜す♡

矢吹真吾



●PN／弟丸・ケン（大阪府）
何か天晴にも真吾の投稿って多いよな。最近さりげなく草薙先輩より多かったりして（笑）。もしや時代は下克上なのかしらん。じゃ今度「今月のオレ、真吾！」でもはじめっかな、なんちて（笑）。

覇王丸



●PN／上屋擶（兵庫県）
緑の生い茂る森の中で、１人孤独に剣の修行をおこなう覇王丸といったところでしょうか。剣に太陽光が反射してる具合がキレイに出ていていいですな。撮影してくれたⓝ君もご苦労様でした♡

ケンスウ&アテナ



●PN／ケンスウ＝りんりん＆アテナ＝いぶりん（千葉県）
サイコソルジャー10周年記念!! ということで送ってくれた作品。衣装は２人とも旧バージョン！ KOF'97では特殊EDにも出てるしね。う〜ん、懐かしい！

ハイプリエステス



●PN／如月はな（東京都）
ハイプリエステスざますぅ♡ 紫の薄手の上着がきれいざますぅ！ 前にマジドロ少ないっていったら結構写真を送ってきてくれてうれしかったざますぅ♡ これからもよろしくざますぅ♡

色



★PN／S・H（愛知県）
現在コスプレでも人気急上昇中の色ちゃんです♡ 背中の入れ墨も気合い入ってます！ 描いてくれた友達にも感謝しなくちゃね！ ってことで天晴賞を進呈しちゃうぞ！

オロチ社&オロチクリス



●PN／オロチ社＝MAT＆オロチクリス＝カズマ（東京都）
めずらしい男の子のクリスだけど本人の指摘通り、すね毛はちと…。社の表情がイカしてます♡ ちなみに写真の縦横は関係ないので気にせず送ってね♡

私、凝ってます♡



今月は静岡県にお住まいのPN／にゃんぴーず牧野さんの作品『ちゃんたくろーす』をゲットしたぜ！

チャン・コーハンがサンタクロースのコスプレしてその名も『ちゃんたくろーす』とはなかなかギャグのセンスも冴えてていい感じだぞ！

12月号にはちょっと間に合わなかったけど、12月発売号クリスマスシーズン真っ盛りってことできっと許してくれるよな？

しかし、プレゼントを入れる袋も持ってるけど、どんなプレゼントをくれるんだろうな？ チャンのことだから鉄球とか鎖とかしか思いつかないな。「チャンと一緒にキム先生に特訓してもらえる券」とかだったら楽しいかもしれないな（笑）。

今月はこれでおしまいだけど来月も楽しい作品を心待ちにしているぞ！ 真面目なものから超ウケ狙い物までなんだってOK。それから、ここが凝ってるというアピールも忘れずに書いてくれよ！ 来月も楽しい作品ゲットだぜ！

3パーセントの誘惑

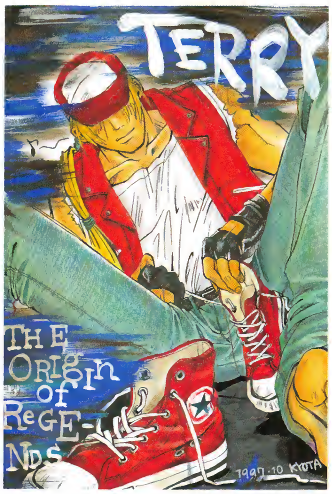


●PN／霞屋もとい（福島県）
コラぁー、真吾ー　未成年の喫煙はイカンー　でも作者曰くこのあとむせるとのこと（笑）。やっぱし背伸びはダメだぞー



●PN／うぐお（静岡県）
ほのぼの仲よし姉妹って雰囲気がでてるね♡　この2人のラジオもこんな感じ（?）なのでファンは聞くべし！

●PN／氷屋叶太（滋賀県）
カッコイイぜ！　テリー！　兄貴って呼んでもよかですか？　構図もさりげなく凝ってるのがいいカンジ♡





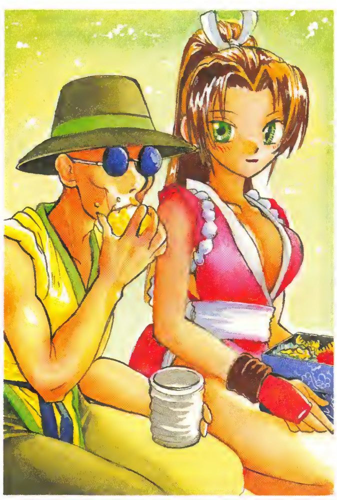
●PN／688級（岐阜県）
64はね、勝ち台詞がまた格好イイんだよ。出てくる一枚絵とかもね♡　とりあえず早くゲーセンでプレイしたいよね！

●PN／八坂緋織（静岡県）
イヤリングが超小型爆弾ってあり得そうだよね。まあいつも持ち歩いてるのはまわりにいる人間にとっちゃ、ちと怖いけど（笑）。





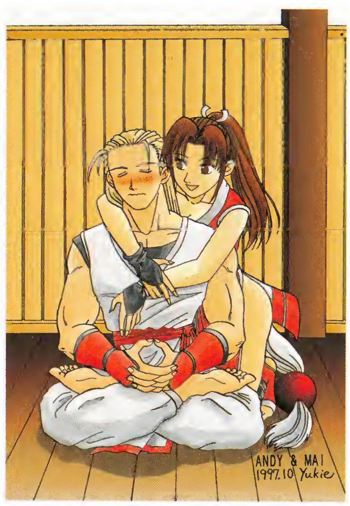
●PN／森本レオナ（大阪府）
ワイルドな社でんなぁ♡　色はノーマルだけど、雰囲気は荒ぶる大地って感じ♡　特に目つきが素敵です♡



●PN／福澤あゆみ（奈良県）
なぜこの2人!?　でも栗キントンを頬張るチョイが幸せそう…。そうか、そろそろ正月だもんね。もしかしてチョイ毒味役!?

●福永愛子さん（大阪府）
おう、バイス姉さんカッコイイっす！　なんか人気根強いんだよね、秘書'sって。復活してくんないかな？　う～ん…。





●PN／Yukie（愛知県）
舞ちゃん！　そんなにくっついたら、修行にならないじゃん♡　でもアンディもまんざら嫌がってないあたりラブラブでんな♡

●PN／都氏さとみ（富山県）
あかりちゃんカワイイよん♡　元気に跳ねまわってるし、技も楽しいし、スゲーいいキャラだよ♡　発売まっててや♡





●PN／夜乃（愛知県）
レオナいっきまぁ〜す♡　ってか？　アテナにはにらまれちゃうけど、たまにはセーラー服っていうのもいいなぁ♡

●PN／うさぎ（愛知県）
天草ファンって結構いるような…。まあもっと増えるのはいいことじゃ、どんどん布教しちゃえ！　コスプレもお待ちしております♡

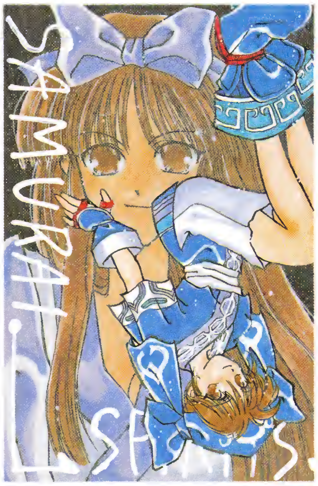




●PN／早瀬蓮（富山県）
クリスは天使かな？　悪魔かな？　でもこれだとどっちでもカワイイね♡　ショタ好きのお姉さんのハートゲットって感じ♡

●PN／忍迅ぽこぺん（埼玉県）
そういえば、64の羅刹ガルフォードってば、プラズマブレード使えるんだよね。やったー！　祝！　飛び道具♡





●PN／楠瀬瑞姫（愛知県）
覇王丸のライバルって天草じゃ…ゲフッ。でも覇王丸ってあっちこっちにライバル作る人だからなぁ。十兵衛とか狂死郎とか…。



●PN／Shin（大阪府）
KOF'97でやっとビリーの髪の毛の設定出たしね。しかし、今まで出てこなかったのも不思議っちゃ不思議だよね（笑）。



●PN／小惊庵（東京都）
一足お先にクリスマス&正月気分だね♡　もちろんこういうのもありです！　ちなみに季節物は2ヶ月ぐらい前に送るとちょうどいいぞ！



今月の誘惑賞

★PN／福沢ユキコ（東京都）
男っぷりのいい覇王丸だぁ♡　その男らしさに誘惑されちゃいました♡　後ろの模様が手描きとな？　こんなに描いてたら確かにハゲちゃいそうだよね。



●PN／龍馬（長野県）
さりげなく悩殺ポーズ♡　チラッと見えた谷間が…ウフフ♡　上目づかいぱっちりお目々もそそられるのう♡



●PN／蓮川れん（大阪府）
きっつい性格のクリスじゃのう（笑）。しかし社もいくら嫌いだからってそんなことぐらいで男の子がガタガタいわないこと！

ボスキャラ列伝

格ゲー、アクション、シューティング…。あまたあるネオジオゲームに登場するボスキャラを紹介していくコーナー「ボスキャラ列伝」。今回は『真サムライスピリッツ』のラスボス、「羅将神ミヅキ」を紹介するぞー！

羅将神ミヅキ～真サムライスピリッツ

完全にはめる攻略パターンが少なく、一撃の威力が非常に高いため、とても強いという印象ばかりが残るキャラ、それがミヅキだ。

ゲーム自体の難度が異常とも思えるほど高く、他のゲームと比べて一撃の威力（特に強斬り）が段違いに高いため、ほんのちょっとのミスが命取りになってしまう。しかも、ミヅキは最近のゲームのボスキャラのように、こちらの行動に対して超反応で何かをしてくることが少なく、パターンを知っていても倒すのが難しい。ネオジオの格ゲーの中でも、かなり強い部類に入るボスキャラといえるだろう。

アンブロジァに仕える巫女で、アンブロジァ復活のため破壊と殺戮を繰り返す。

ちなみに、つれている獣の名前は破怨。



ミヅキ滅亡の瞬間。このあと、ドクロの中に消えていく



羅将神ミヅキ
PROFILE

武器銘：ミ・ゴウの玉串
流派：言魂邪霊の法
生年月日：1???年5月7日
年齢：25歳
出身地：隠岐
血ノ型：AB型
身長：5尺5寸
体重：13貫目
3体数：88・58・90
趣向：横笛
家族構成：父
宝物：神獣鏡
好きな物：毒蛇
嫌いな物：真の闇
剣の道についてどう考えてる?：滅びの道
尊敬する人：アンブロジァ
特技：アンブロジァの調教
平和だと思う時：あったら困る
好みのタイプ：魔界に住める人
現代社会での彼女は…?：社長秘書

強さの証

検証1 攻撃力

さすがにボスキャラだけあって、その攻撃力は高い。

攻撃力の高さで有名な覇王丸の遠距離立ち強斬りが、ゲーム中のデータで37であるのに対し、ミヅキの遠距離立ち強斬りは40である。武器破壊必殺技も体力の半分強を奪われる。体力の9割を奪う『KOF'97』のオロチの超必殺技にはおよばないものの、かなり高いといえるだろう。

検証2 防御力

防御力はゲーム中では並。ナコルルと比べるとさすがに気絶しにくいが、他の格ゲーのボスキャラのように、攻撃を何回当ててもほとんど体力が奪えなかったり、全然気絶しないといったことがないので、ボスキャラとしては低いといえるかもしれない。

確かに防具があの巫女の衣装だけなのだから、高いと困るのだが。

検証3 スピード

通常の前進、後退のスピードは遅い。仮にナコルルを10としたら、ミヅキは6のスピードしかないのだ。ただ、ダッシュスピードが異常に速い。しかも、CPUのミヅキは、このダッシュから投げとしゃがみ強斬りの2択をしてくるのだからたまらない。

しかし、袴であのダッシュをするとは…。さすが、元の体は舞妓だけのことはある。

検証4 難易度

キャラによって、楽なキャラと厳しいキャラとに分かれるが、難易度はかなり高め。

豚（猿・犬）にされたり、レバー操作が上下左右逆になってムカついた人も多いだろう。これらの精神衛生上よくない技のため、プレイヤーの怒りゲージはミヅキよりも早くMAX状態に。これが難易度アップの原因の1つかもしれない。

総合評価

ゲーム中の1キャラとしても強いが、前述の通り、ゲームの難易度が他のゲームと比べて非常に高いため、ボスキャラとして強さを総合評価すると、その評価は高めになる。

しかし、防御力が並程度という弱点があるため、完璧とはいえないだろう。

アンブロジァに仕える巫女という設定のため、残念ながらボスとしてのステータスは低い。



体力満タンからこの減り！ ひどすぎません?

ボスデータ評価表

攻撃力	防御力	スピード	難易度	総合
A	D	C	A	B

※ボスデータ評価表はS～Eの6段階で評価してあり、Sに近いほど優秀です。



謎に包まれていたセリフ。食人鬼への祈りの言葉だったのだ

ミヅキのセリフを解説

ミヅキとの対戦前と倒したあとに出現するセリフは、何をいっているか分からない人が多いんじゃないかな。

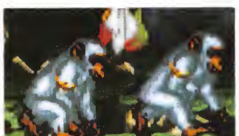
あれは梵字といって、紀元前800年頃、インドの商人たちの間でおもに使用されていた文字なんだ。

で、肝心のセリフなんだけど、あれは荼枳尼（だきに）という神に守護を願うための真言（呪文）なんだ。有名な釈迦さんに祈る時の「南莫三満多…（ナウマクサンマンダ…）」と同じようなもの。ちなみに荼枳尼とは夜叉、羅刹の一種で、6ヵ月前に人の死を知り、その人の心臓を食するという、食人鬼なのだ。それに対して守護を願っているのだから、ミヅキってやっぱり怖いね。

豚になる人々

ミヅキの必殺技の中に、こちらの姿を変えてしまう必殺技があるよね。実は変化させられた姿なんだけど、キャラのよってその姿が微妙に違うんだ。

例えば覇王丸はごく普通の豚なんだけど、シャルロットとナコルルの2人は豚がリボンをつけているのだ。そして、チャムチャムは、なぜか猿に変化させられてしまうぞ。他にも色々とあるので見てみてね。



チャムチャムはこんなお猿さんに…



これは半蔵。首にマフラーを巻いているのだ。



ちなみにガルフォードは犬になってしまうぞ

ミヅキ諸設定

そもそもミヅキとは、精神体（霊体）のようなものであり、真サムライスピリッツでは美洲鬼（または美洲姫（みずき））に憑依した姿で現世に顕現している。以下の表は、ミヅキと美洲鬼との関係をフローチャート化したものである。

ミヅキ

- 約千年前、隠岐に生まれるが、口減らしのために舟に乗せて捨てられる。赤子は捨てられた憎悪から、朽ちていく肉体をいけにえにし、アンブロジァと仮契約し、不死化する。
- 捨てられた舟は見えない力によって、下北半島・陸奥湾に漂着する。赤子は「みづき」と名づけられ、村人に育てられる。
- みづきは恐山の霊力を吸収しながら成長する。
- 13年後、霊力を貯えたみづきは、村1つをいけにえにして、アンブロジァと正式に契約する。
- アンブロジァの力を得たみづきは「羅将神ミヅキ」と名乗り、数百年に渡り、世界中に災厄を起こし続ける（この際に数回、身体を交換する。契約したことで不死ではあるが、力を増幅するためには他人の肉体を取りこみ、魂を吸収する必要があった）。
- 三百年ほど前、取りこんでいる身体に限界がきたため、新たな身体を捜すも見つけることができず、1度恐山で休眠する。

美洲鬼

- 二百数十年ほど前、度会（現在の伊勢）に生まれる。
- 12歳にして、その舞いを観た者を虜にする舞姫として有名になる。
- 16歳の時、神通力に目覚め、その舞いは人々を魅了するばかりではなく、魔物をも魅了、調伏するようになる。
- 25歳の時ミヅキの存在を知り、それを調伏し、平和のために使うおうと考え、恐山の封印を解く。

- 二百年ほど前、ミヅキは、休眠していたところを起こし、調伏しようとした美洲鬼を取りこみ、自分の能力を強化する。
- 百数十年ほど前、闇の勢力が減衰気を迎えたため、ミヅキも封印される（実際には自分自身で眠りに入った）。※1
- 三十数年前、眠りを妨げた花諷院和狆と黒子を霊体のみで一蹴する。※2
- 天草四郎時貞の出現により暗黒の力が活性化し、それとともにミヅキも覚醒する。

※1…抵抗しないにも関わらず、封印を施すのに法力僧数十人の命を必要とした。

※2…一応、封印されていたため、肉体ごと出ることは不可能であったが、霊体のみなら自在に出ることが可能であった。

攻略!! ミヅキを倒せ!



飛び道具と移動技の連係。飛び道具が裏まわりになるぞ

まずはミヅキの行動パターンを覚えよう。中間距離にいると、下段でリーチの長いしゃがみ強斬りや下段の飛び道具まで撃ってくるので、しゃがみガードが基本となる。しゃがんでいると素早い移動技から投げを狙ってくるが、投げ返すのはキツイので必要経費と割り切ってあきらめよう。投げの威力は低いので、たいした痛手にはならない。

その他、色々な飛び道具も撃ってくるが、これはガードしていれば問題ない。まれに飛び道具からテレポート、と連係してくるが、この場合は必ず背後に出現してから垂直ジャンプをするので、そこに一撃を加えることができる。

飛び道具と連係させずにテレポートした場合は投げを狙っているので、垂直ジャンプで回避すること。

ミヅキが怒り状態になった時に攻撃をすると、ほとんど武器飛ばし技で反撃されてしまうので、ガードに徹して怒りが覚めるまで待とう。これらを頭に入れて、以下のキャラ別攻略を読んで欲しいゾ。

覇王丸は奥儀・旋風烈斬を出すと飛び道具を撃つので、ジャンプ強蹴り→立ち強斬り。

右京はしゃがみ中斬りで牽制し、跳びこみにはジャンプ強斬り、もしくは立ち強斬り。

十兵衛はしゃがみ中斬りで牽制し、跳びこみはジャンプ強斬りで迎撃する。

ナコルルは牽制に使える技がないので、しゃがみガードで跳びこんでくるまで待ち、ジャンプ強斬りで迎撃しよう。

シャルロットはしゃがみ強斬りを狙う。跳びこみには立ち強斬りかジャンプ強斬り。

狂死郎はしゃがみ弱斬りで牽制し、跳びこみはジャンプ強斬りで迎撃する。

王虎はジャンプ強斬りでの跳びこみを繰り返そう。

アースクェイクはしゃがみ強斬りだけでOK。

幻庵はしゃがみ中斬りで牽制し、跳びこみには近距離立ち強斬りかジャンプ強斬り。

ガルフォードと半蔵は分身からのコマンド投げで楽勝。

牙神はジャンプ強斬りでの跳びこみを繰り返そう。

チャムチャムはしゃがみ中蹴りで牽制し、跳びこみには立ち強斬りかジャンプ強斬り。

和狆はしゃがみ弱斬りで牽制し、しゃがみ強斬りで迎撃。

ズィーガーはジャンプ強斬りでの跳びこみを繰り返す。



死神のつく飛び道具も。操作がすべて逆になるのだ

NEO·GEO	PS	SS

ネオジオ 家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。
先月号に引き続き、今月も4ページの拡張版。寒い冬を吹き飛ばす、どれも熱いゲームばかりだぞ！

PS

プレイステーション

システム盛り沢山のこのゲーム、PSのボタン表記でさらに複雑に（笑）。というわけで、発売前に操作方法をチェックしておこう！

サムライスピリッツ天草降臨スペシャル

発売前に操作方法をバッチリおさらいだ！

SNK	
12月25日発売予定　5,800円	
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	○
SS	○
SS拡張RAM対応	○
2人同時プレイ　VSモード　プラクティスモード	

操作一覧

とにかく特殊操作がたくさんあるこのゲーム。どれもゲームの戦略性を奥深くするものだが、それだけ覚えるのも面倒、というのもまた事実。
しかもPS版になってABCD表記から×○□△表記に変わったため、よけい混乱している人も多いはずだ。
基本的にはA＝×、B＝○、C＝□、D＝△という対応になっているぞ（もちろん変更は可能）。
ここに特殊操作系を一覧にまとめたので、参考にしてほしい。

怒りゲージ

サムスピシリーズではおなじみの怒りゲージ。『天草』では『斬紅郎』とは違い、ゲージためはできなくなった。そのため、敵からダメージを受けた時しかゲージはたまらなくなってしまったのだ。

14連斬

今回の新システムの一つ。□△で連続斬り入り込みのあと、マニュアルで連続攻撃が決められる。14連斬を最後まで決めるとその直後怒りMAXになる。
また、連続で斬りつけている途中でキャンセルをかけて必殺技につなぐ、といったこ



PS版のタイトル画面。スペシャルがついて、タイトルロゴも変更された

特殊動作一覧

避け	×○
回り込み	接近して→＋×○
不意打ち	○□
防御崩し（突き飛ばし）	接近して→＋□
防御崩し（引っ張り）	接近して←＋□
当て身	武器あり時↓↙←→＋△
白刃取り	武器なし時↓↙←→＋△
追い打ち・1	相手ダウン時に接近して↘＋×or○or□
追い打ち・2	相手ダウン時一定距離内↑＋×or○or□
移動起き上がり	ダウン時←or→
クイック起き上がり	ダウン時↖or↑or↗
ダウン回復	ダウン時↓＋ボタン連打
武器捨て挑発	セレクト×3
武器を取る	地面に刺さっている武器に接近して×or○
怒り爆発	×○□
連ね斬り	怒り爆発中×○□
一閃	怒り爆発中○□△
踏み込み	→→
退き込み	←←
連続斬り入り込み	□△
共通技①	連続斬り入り込み後×・×・×
共通技②	連続斬り入り込み後×・○・□
共通技③	連続斬り入り込み後○・○・□
14連斬	連続斬り入り込み後→＋×・×・○・○・□・□・×・○・□・□・□・□・□

剣客専用特殊動作

自動連続斬り	□△
武器飛ばし技（簡易入力）	×○□△

※画面写真は開発中のものです。



14連斬。これを決めれば怒りMAX状態に



狂死郎の不意打ちが十兵衛にヒット！　中段攻撃だ

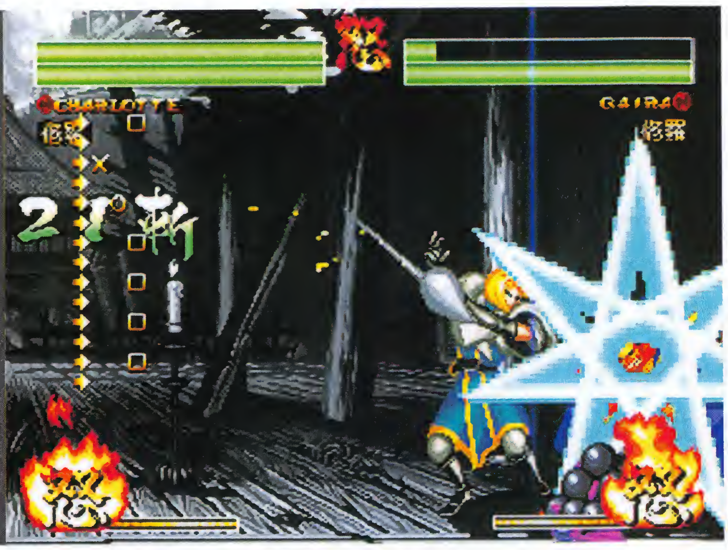
とも可能だ。

怒り爆発

×○同時押しをすることで、怒りゲージと引き換えに怒り爆発状態になる。この時の残り体力が少なければ少ないほど、持続時間は長くなる。

怒り爆発時には、連ね斬りや一閃といった強力な技が使用可能になる。

怒り爆発の発動はいつでもできるが、1試合につき1回まで。1回発動すると怒りゲージそのものがなくなってしまうため、その後は怒り爆発どころか、怒ることすら不可能になってしまうのだ。使いどころには充分注意しよう。



プラクティスモードでは、このようにコマンドが表示される



怒り中は攻撃力もアップ。今回は自分でゲージをためられなくなった



半蔵の一閃。残り体力が少なければ少ないほど強力に



蒼月の攻撃を避ける火月。うまく使いこなして反撃の糸口をつかめ！

SS

セガサターン

1日も早く『リアスペ』をプレイしたいサターンユーザーに朗報！ なんと発売日が2日早まり、12月23日発売になったのだ！

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

ネオジオCD版でも好評だったオリジナルモードを紹介だ！

SNK	
12月23日発売予定　5,800円 拡張RAM同梱版　7,800円	
格闘アクション	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	○
2人同時プレイ　プラクティスモード	

オリジナルモードとは？

オリジナルモードとアーケードモードの違いは、通常のCPU戦に「チャンスファイト」と「CPUプレイヤー対戦」という2つの要素が加わったこと。これによって、よりエキサイティングにCPU戦が楽しめるようになっているのだ。

チャンスファイト

ゲーム中に一定条件を満たすと発生する特別ルールで、開始時からパワーゲージがP・POWER状態で対戦する「パワーゲージフルパワースタート」と、最初から体力ゲージが半分しかない状態で対戦する「体力ゲージ点滅状態スタート」の2種類があり、ともに1本勝負となる。

また、チャンスファイトは勝敗に関係なく次のステージに進めるようになっている。

発生条件は、1ラウンド中に5回挑発を決めること。これで次のCPUキャラ戦がチャンスファイトになるぞ。ただし、次のステージがローレンス、クラウザー、ギース戦の場合にはチャンスファイトは発生しない。

この時、フルパワーと点滅ゲージのどちらでスタートするかはまったくのランダム。また、チャンスファイトは1ゲームにつき1回のみだ。

このファイトに勝つとスコアが倍になり、負けると逆にスコアが半分になってしまう。

CPU乱入キャラ

オリジナルモードでCPU戦をプレイしていると、勝利デモ中に子供、ギャル、外人、達人に扮したCPUプレイヤーが乱入してきて、バーチャル2P対戦が行える。ちなみに4人ともCPUの強さは一緒だぞ。

CPUプレイヤーの乱入条件はまったくのランダム。また彼らに負けてコンティニューしても、再戦はできずに乱入前の状態に戻ってしまう。



スペシャルなだけにタン先生も復活（やられてるけど）



テリーのゲイザーももちろん健在！



チャンスファイト突入画面。勝てば得点が2倍、負けると半分になってしまうぞ



CPUプレイヤー、外人キャラ。出現条件はまったくのランダム



オリジナルモードでは、CPU戦をしていてもこの画面が！

※画面写真は開発中のものです。

SS

セガサターン

こちらも発売が近い『ティンクルスタースプライツ』。今回はおまけディスクに収録の、ティンクルスター・エターナルボックスを紹介だ！

ティンクルスタースプライツ

ADK	
12月18日発売予定　5,800円（2枚組）	
対戦シューティング	
NG ROM	○
NG CD	○
PS	×
SS	○
SS拡張RAM対応	×
2人同時プレイ　サターンモード ティンクルスター・エターナルボックス	

いろんな特典がいっぱい！まさに永久保存版だ！

「エターナル」とは、永久、永遠といった意味。エターナルボックスは、まさにその名にはじない永久保存版なのだ。

きらきらイラスト郵便局

ファンから送られてきたイラストをすべておさめたコーナー。

決定！メモリー女王杯

優秀な、もしくはインパクトの強かったイラストを発表したコーナー。

ワンダーズ魔法学園美術室

宣伝用イラストから雑誌に載ったイラストまで、いろんなイラストを見られる。

ワンダーズ魔法学園資料室

こちらは設定資料を集めたコーナー。ボツ原画なども見られるぞ。

妖精達のメッセージ

キャラクター自身による自己紹介が聞けるコーナー。イラストはすべて描き下ろし！



エターナルボックスのタイトル画面



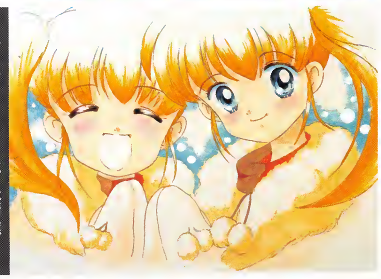
賞をとったイラストには、キャラがコメントしてくれるぞ



資料室のメニュー画面。ボツ原画も載ってるぞ


音符がゆがんでるのは気のせい？　あ、ドラピーが耳ふさいでる…


こんなイラストをバックに、キャラのメッセージが聞ける


これらのイラストは、妖精達のメッセージで見られるぞ

速報！

『KOF'97』が、ついにSS&PSでも発売決定！

先月号の発売予定リストを見た人はすでに知ってると思うけど、どちらも現在、来年春に発売を予定しているのだ。

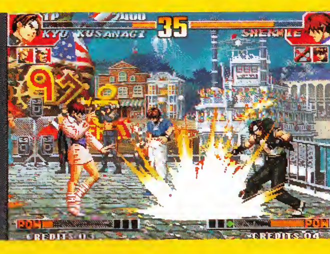
今回はネオジオ版の画面写真を載せるけど、SS&PS版の画面写真等も手に入りしだい掲載していくのでお楽しみに！

来月には、さらにもっとすごい隠し玉が…!?　でもこれ以上は斬られちゃうからナイショ。待て来月号。

それともう一つ。PS版の『マネーアイドル・エクスチェンジャー』が、'98年3月にまたまた発売延期になってしまったのだ。来月には情報出せると…いいなぁ。



今回の写真はすべてネオジオ版。SS、PS版の画面はもう少し待ってね


PS、SSは来年の春までもうちょっとガマン！


今後も新しい情報が入りしだいお知らせするぞ

※画面写真は開発中のものです。

キャラクターテキスト

山崎竜二

「けひゃひゃひゃひゃひゃ!」
狂気の一匹狼
山崎竜二に迫る!!





いっぺん死んでこい!!

必殺技



しゃがんでいる相手にも当てることができる。硬直はちょっと長め



攻撃発生が早いうえにこのリーチ♡牽制に使おう



お馴染みの必殺技。引きつけて当てると2HITするぞ



匕首を出して突っこんでいく突進技。弱なら2HIT、強なら4HITするぞ



飛び道具を弱は吸収し、強は跳ね返すことができる



打撃防御の当て身技。弱と強では持続時間に違いがある



ボタン連打で威力が上がる必殺投げ。山崎使いは連打練習必須



相手を引きずってから踏みつける技。かなり楽しそうですな

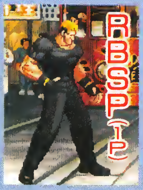


足で砂を巻き上げ攻撃する技。蛇使いでのみキャンセル可能



これもお馴染み、攻撃している山崎も痛がる必殺投げ

衣装



『RBSP』1Pとほぼ同じ。髪が黄色くなった



なんとメッシュは赤紫。これはこれで似合ってますな



『RB餓狼』の1Pは全身黒。スタンダードカラー



『餓狼3』2Pはなんと全身赤っス



初登場時のスタイル。服装は『RBSP』まで不変です



EXT2Pは全身赤紫に。髪の白を引き立ててますぅ



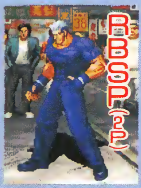
EXT1Pは全身紺で統一っス



2Pは髪が白に。衣装は深緑で統一されてます



『KOF'97』では服装一新。夏なのにちょっぴり厚着



なんと髪が白に。印象ががらりと変わりますねぇ

ポーズ



毛皮を羽織っての登場デモ。やはりお気に入りなのかなぁ



匕首を地に投げる勝ちポーズ。「100年早えんだよ」



こちらはタイムアップ負け。くやしげですな

プロフィール

格闘スタイル：我流喧嘩空手
国籍：日本
職業：闇のブローカー
誕生日：1963年8月8日
年齢：34歳
身長：192cm
血液型：A型
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：馬刺し
嫌いなもの：労働
大切なもの：自分の利益にかかわることすべて
得意スポーツ：なし
好きな音楽：なし
特技：3日は不眠でいられること

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回 28位	第2回 44位	第3回 17位
第4回 12位	第5回 7位	

※プロフィールは『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』、技の写真は『KOF'97』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

山崎竜二のすべてに迫る！

施設で育った少年時代 1人で生きていく術は…

山崎竜二。彼は沖縄で生まれ、物心ついた時には両親はすでになく、孤児として施設で育つ。施設内での彼は札つきの悪で友達も少なく、孤独な日々を送っていた。そして13歳の時に、その施設を脱走。

それからは米軍キャンプ近くの歓楽街を根城に、不良外人とつるみ、米軍の武器横流しを手伝うようになる。これは彼が彼なりに生きる術を身につけた結果であった。

反町との出会い そして抗争の果てに…

ある日、山崎は酒場で武器の受け渡しをしている途中、反町という男と出会う。その後、山崎は彼とともに本土に渡り、反町の組織の一員となった。山崎は反町を兄のように慕い、彼から組織での生き方、また彼の使う喧嘩空手を身につけ、組織でのし上がっていった。

さてこの反町という人物の詳細について、SNKさんに聞いたところ、俳優の菅原文太さんのような風貌とのこと。根っからの武闘派で、組織内の多数を占める穏健派とはソリが合わないが、面倒見がよく下っ端には慕われていた。

まぁこの反町という男、あの山崎が兄貴分として慕ったというのだから、かなり魅力的な人物だったのだろう。

しかし山崎が20歳の頃、彼の狂気を暴走させる事件が起こる。ことの発端は組織同士の抗争であった。抗争長期化を懸念した組織のボスは、この原因を反町とし、相手組織に彼を引き渡すことで和解する取引を交わした。

反町を本当の兄のように慕っていた山崎は、彼の死を知ると、組織のボスのところへ乗りこんでいく…。

暴走する狂気？ 純粋なる闘い

組織の抗争からボスを殺した山崎は、日本国中の組織を敵にまわすことになり、香港の九龍城に身を潜めるのだった。以後10年、彼は着々と力をつけ、香港でも新興の勢力として台頭するまでになる。

そんな中、秦の秘伝書のことを知り、また秦一族の血を引く双子の兄弟を探し当てることに成功。そして彼は『餓狼3』のボスキャラとして我々の前に登場する。

さて、秦の秘伝書を求めて餓狼シリーズに登場した山崎であるが、登場作を重ねるごとに、彼の言動は〝狂気〟という形容が似合うようになってくる。それにつれて人気も急上昇。やはり彼の魅力はその〝狂気〟なのだろうか？

さらに今年は『KOF'97』に参戦、山崎はオロチ一族という設定が発表されたが、今回は餓狼シリーズを中心に紹介していくため、この辺はあえて語らないので、ご了承して頂きたい（KOFシリーズはSNKゲームにおけるパラレルワールドに位置するため）。

常に死に直面した闘いをくぐり抜け生きてきた山崎は、ルールの存在する格闘技など、最も信用ならない者が集まってのじゃれ合いだという。

つまり彼の中で闘いは常に自然な形で存在するのだ。己の力しか信用していない彼には、無神経なほどに背負うものがない。そしてより野生的で純粋な闘いが彼を支配し、それが彼の怖さ、また魅力となっているのかもしれない。

彼に何故闘うのかと聞いてみた。「なんで闘うって？ へへ…好きだからよ。人間の骨がきしむ音や、筋が切れる音がたまらなく好きなんだよ」



『餓狼3』の初登場画面。CPU 4戦直後にアクシデントの文字とともに登場！



凶悪な印象の強い山崎だが、『RBSP』のキムのEDではこんなファンキーな一面も…

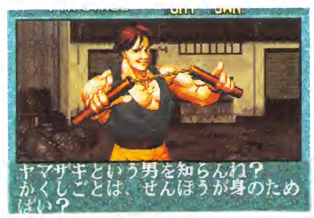


『KOF'97』では山崎はオロチ一族という設定に。まぁこれはKOFシリーズだけで餓狼では違うんだけどね

相関キャラ

●ホンフゥ

香港の刑事。香港に大量の武器を密輸した黒幕が山崎だということをつきとめ、彼を追ってサウスタウンを訪れる。



ホンフゥは山崎を追ってサウスタウンに来訪

●秦兄弟（秦　崇雷&崇秀）

秦の秘伝書を記したという秦王龍の子孫。先祖の魂に操られ秘伝書を手に入れようと画策し、山崎と手を組む。

●ビリー・カーン

ギースの側近で、棒術の使い手。『KOF'97』ではギースの命により、山崎、マリーとチームを組む。


'97スペシャルチームは人気投票で選ばれた3人だ

●ブルー・マリー

フリーエージェント。『KOF'97』では山崎の動向を調べて欲しいという依頼から、山崎、ビリーとチームを組む。

ワンポイントキャラクターレッスン

山崎の潜伏先、九龍城に注目してみよう！

「九龍城」とは？

今年中国に返還された香港といえば、現在は観光都市というイメージが強いが、かつてはその香港において九龍城とは、警察はもちろん軍隊でさえも介入できない治外法権的な地区。まさに無法地帯であった。そのため犯罪組織や国際的麻薬組織の根城とされ、暗黒街、アジアの「魔窟」として世界に名をとどろかせていた場所なのだ。

賭博場、アヘン窟などが多く存在し、中国本土や、海外から逃げこんだ犯罪者たちが横行する、「一度入ったら二度と出てこれない場所」。これがその当時の一般的な九龍城のイメージだった。

そんな悪名高い九龍城だが、実際はそんな映画のような魔窟ではなかったようだ。

だが、警察が介入できないのをいいことに、犯罪組織が公然と賭博などをおこない、さらに警察上層部と結託した麻薬組織が台頭していたのも事実だ。

それを考えると、20歳の時、組織のボスを殺し、追われる身となった山崎が逃げこむにはちょうどいい場所だったのだろうね。

「九龍城」の歴史

さて、なぜこのような無法地帯ができたのか。その理由はその歴史にある。

19世紀、アヘン戦争が起こり、香港島が英国へ割譲されると、その当時の中国、清朝は九龍城に砦を建設、役人を派遣し九龍一帯の住民管理をおこなった。

そして千860年に九龍半島を割譲、千898年英国が新界地区を租借。しかしこの時、九龍城砦だけは中国領のまま残された。よって九龍城は香港政府の法律が適用されず、警察は介入できないのだ。

なぜ九龍城だけが英国の租借地からはずされたかというと、これは千997年の香港返還をスムーズに進めるための中国側の意図があったからだ。

このようにして誕生した九龍城であるが、香港返還を前にして、英中両政府は九龍城の撤去を決定した。

そして'93年住民の立ち退きが完了、取り壊し工事がはじまった。'95年、九龍城跡地に「九龍城公園」がオープン。

中国に返還された現在の香港にある九龍城跡には、かつての面影はない。


今はなき九龍城ということで、モノトーンでのご紹介。…なんてね（笑）

〈参考文献〉吉田一郎著『香港街伝』（徳間書店）　〈資料提供〉中村晋太郎著・写真『九龍城砦の最期』

設定原画

デザイナー様のお言葉

山崎は『RBSP』でリニューアルすると聞いて、１番いぢってみたかったキャラだったので、担当に決まった時、とてもうれしかったのを覚えています。

それまであまり悪役の担当になったことがなく（というよりもずっとジョーの担当だったもので…）、結構ノリに任せて作っていました。爆弾パチキも懐かしいコマンド入力で、投げマニアの心をつかめたのではないでしょうか？

ちなみに私も頭突きが好きで、開発中に後輩に試みましたが、反撃を食らい、鼻血をふいてしまいました。あの頃を懐かしく思います。

餓狼伝説3

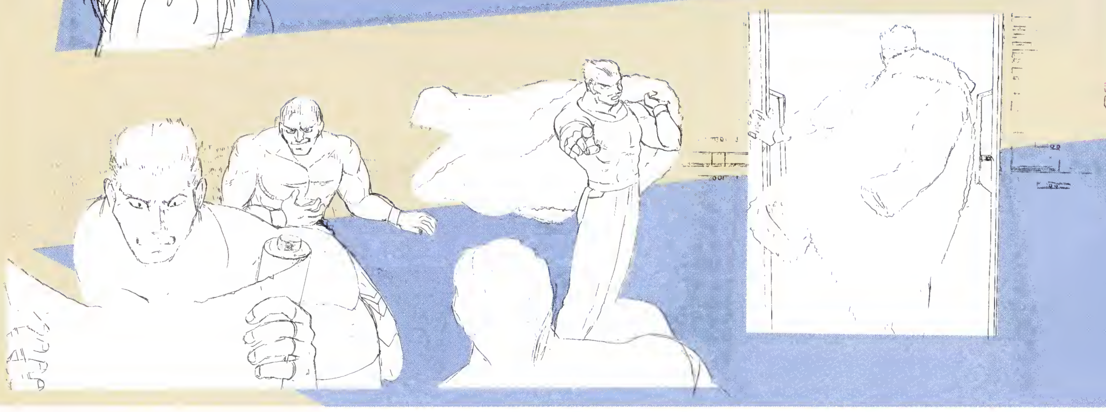


初登場作『餓狼３』は残念ながらこの２枚しかございません。しかしなかなかりりしい原画ですぅ♡　（CV／石井康嗣）

RBSP



さて、餓狼シリーズ最新作『RBSP』です。…まぁ衣装は『RB餓狼』からほぼ変更点がないし、原画が少ないのは分かるのですが…、誰？　って感じですねぇ。この頃からオロチ一族の布石があったのかも～なんて。（CV／石井康嗣）



RB餓狼



アーケードではじめてプレイヤーキャラになり、設定原画も増えました。このころから段々…けひゃひゃひゃひゃひゃという声が多く聞けるようになったよね。（CV／石井康嗣）

Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q 職業は闇のブローカーということですが、具体的にはどのようなことをしているのですか？

A 武器の横流しや密輸、密入国に関わることです。

Q 好きな女性のタイプを教えてください。

A むしゃぶりつきたくなるような女がタイプらしいのですが、彼の欲望を満たしてくれるような女性がいるかどうかは謎です。

Q 沖縄出身ということですが、沖縄料理で好きなものなどありますか？

A 豚足料理だそうです。

Q 山崎はいつもポケットに手を入れていますが、これは癖ですか？

A 気持ちを落ち着けるため。左手をポケットから出すと、落ち着きがなくなり、理性が切れてしまうらしい。

Q 以前、ホンフゥのエンディングで一度逮捕されていたようですが？

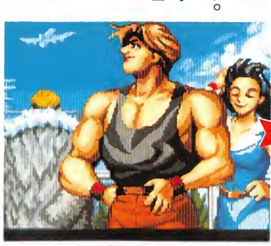
A 護送中に警官を倒して逃げたということです。



ブレンダさんと寄り添うホンフゥの後方に注目！

Q 山崎はかなり毛皮がお気に入りのようですが、好きな毛皮ありますか？

A 特にはなく、強いていえば、シルバーフォックスの毛皮がいいそうです。



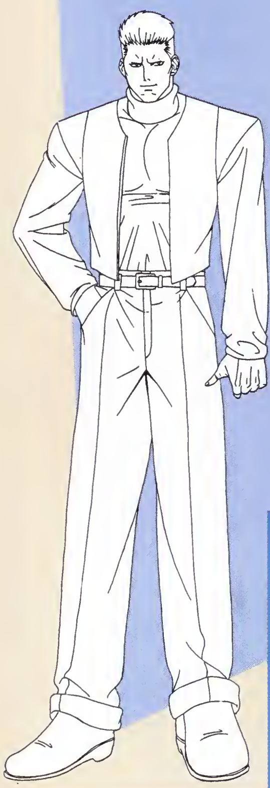
空を見上げるホンフゥ。後ろの毛皮の人物は…

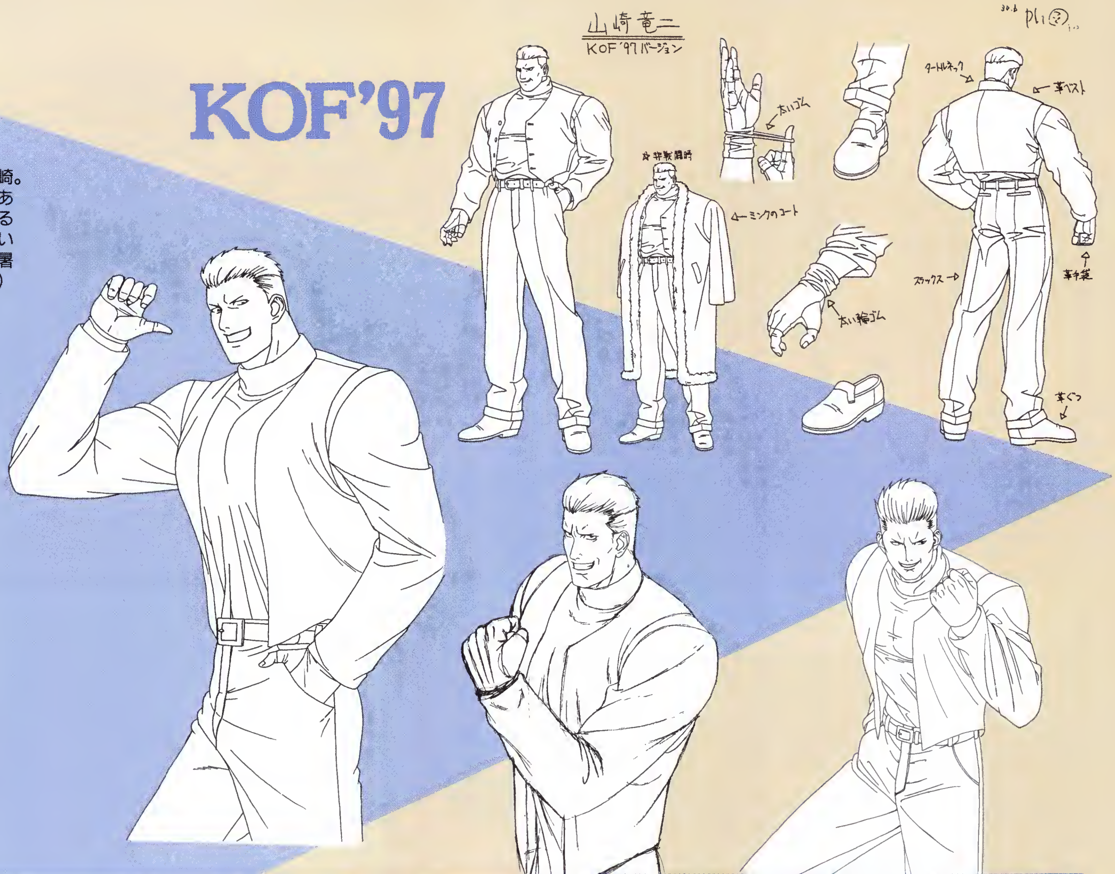


やはり彼でした。う～ん山崎さん、その毛皮目立つと思うのですが？

KOF'97

こちらはKOFシリーズの山崎。やはり餓狼とは一味違うよさがありますなぁ。細かい設定が分かるのも嬉しいです。ただ、何度もいっちゃうけど、夏にこの格好は暑いよね？　（CV／石井康嗣）





特選メッセージ

餓狼伝説3

●勝利メッセージ

・チッ！　くだらねぇ…。（VS対人戦）

RB餓狼

●勝利メッセージ

・テメェなんざにかまってる暇はねェんだよ。（VSホンフゥ）

・ククク…おっさんの時代はもう終わったんだよ。（VSギース）

・おやおや、お嬢さん。もう終わりかい。俺ぁもっと遊びたいんだがなぁ。ヘッヘへ…。（VSマリー）

RBSP

●勝利メッセージ

・必要がなくなればブッ殺す！　ケェへへへ！（VS崇雷）

・似たヤロウをなぐるのは気持ちいいぜ。グへへへ…。（VS山崎）

・悪はゆるせねぇんだろ？　ケェへへへ！（VSキム）

KOF'97

●勝利メッセージ

・チッ、くだらねぇ

・キェー！

・100年早ええんだよ

必殺技一覧



	餓狼3	RB餓狼	RBSP	KOF'97
●必殺技				
サドマゾ	○	○	○	○
蛇使い（上段）	○	○	○	○
蛇使い（中段）	○	○	○	○
蛇使い（下段）			○	○
倍返し	○	○	○	○
裁きの匕首		○	○	○
爆弾パチキ			○	○
砂かけ				○
●超必殺技				
ギロチン	○	○	○	○
ドリル				○
●潜在能力				
ドリル		○	○	

エンディング



ギースを倒し、新たな権力を手に入れた山崎。街は彼の手に



チン・シンザンとのかけ合いが楽しいエンディング



衝撃のエンディング。ショッキングなシーンですなぁ（笑）

次号予告

次号のキャラクターテキストは『KOF'96』で新・怒チームの一員として初登場以来、多くのファンを魅了してきたレオナが登場！

ハイデルンから暗殺術を学び、一流の戦士となった少女レオナ、しかし彼女には悲しい過去が…。そんな彼女の魅力に迫ってみよう！

熱いアジアの夏をSNK旋風が駆け抜ける!!

SNKアジアライブツアー'97

今年7月から11月に渡り、アジア5ヵ国でSNKアジアライブツアー'97が開催された。
日本国内のみならず、今やアジア各国でもブームを呼んでいるネオジオ。
今回はその熱狂的なライブの様子をレポートする。

ソウル大会

日本のゲーマーとかわらぬ熱狂ぶり!!

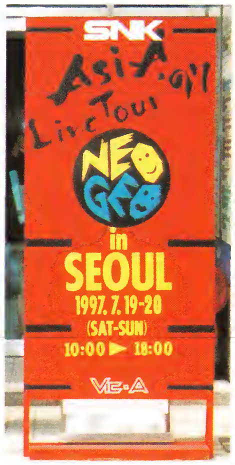
ソウルの中心部でもある東大門の近くのファッションビル「FREYA」でおこなわれた〝SNKアジアライブツアー ソウル大会〟は、7月19・20日と2日間にわたり開催された。

両日とも会場には熱心なゲーマーたちが大勢訪れ、入場者の中にはなんとコスプレの女の子が登場するほどの盛り上がりぶり。

開場後すぐに「KOF'97」のコーナーは大混雑となり、熱いハートを持つソウルっ子たちの人気の的。イベント終了まで長蛇の列が続いた。

ステージ上では「KOF'97」の徹底解説やクイズ大会、また勝ち抜き方式のゲーム大会がおこなわれ、ゲーム大会では早くも新キャラの必殺技を繰り出す強者も。終日ステージの周りから、黒山の人だかりが絶えることはなかったのだ。

ここからすべてのライブはスタートした





KOFは韓国でも大人気！



一心不乱にプレイする熱いハートは万国共通

●KOF'97　1プレイ料金200ウォン
（100ウォン＝約13円　11月13日現在）



ステージ上のイベントで盛り上がりをみせるゲーマーたち



韓国美人の2ショット。こんな美人とネオプリしたい!?

ホンコン大会

必殺技を決めるそれはもう大騒ぎさ!!

7月27日、ホンコンの九龍地区の中心部から地下鉄で15分の所にある「HITEC」で"SNKアジアライブツアー ホンコン大会"は熱心なネオジオファンを数多く集め開催された。

開場後すぐに行列ができたのは、10回勝ち抜けばSNKオリジナルTシャツがもらえる「KOF'97」トーナメント。終始、格ゲーに自信のあるホンコンきっての腕自慢たちがステージ上で熱い闘いを繰り広げていたぞ。

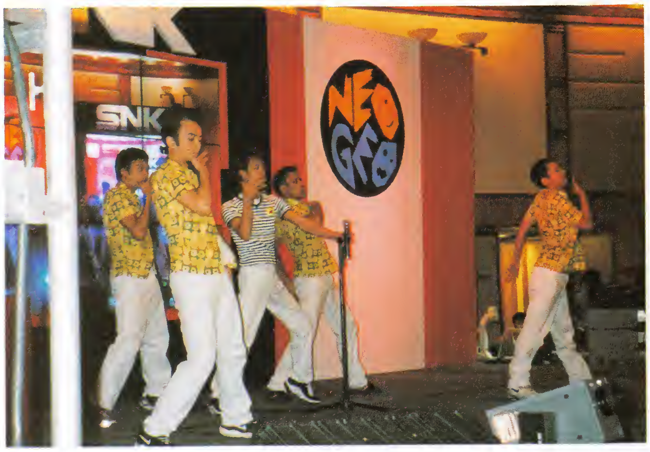
フリープレイコーナーでの人気の的は「ROAD EDGE」。カップルでゲームを楽しむラブラブなシーンも見受けられ…（うらやましい）。「KOF'97」徹底解説のコーナーでは、多種多彩な技を繰り出す鉄人の妙技に多くのギャラリーの視線が釘づけに。会場からは割れんばかりの大歓声がわき上がっていた。その後、鉄人は現地のプレスに引っ張りだこになっていたのだ。



香港でみかけた立て看板。"終極"ってどういう意味？



電光掲示板に光る"SNK"の文字。カッコイイぜ。



香港版"SMAP"？



熱心なゲーマーたちの行列。みんな頑張ってね。


おぉ！　ボルテージは最高潮。やっぱり「KOF」は最高だ。

●KOF'97　1プレイ料金4～5香港ドル
（1香港ドル＝約16円　11月13日現在）



大盛況のライブ会場。みんな熱心にステージを見つめる。

シンガポール大会

激しい風雨も関係ないシンガポールの熱い一日

欧州風のきれいな街並みの中にある「ワールド・トレード・センター」。8月23日早朝、その近代的な建物の周りには開場前にもかかわらず、熱心なゲーマーたちの長蛇の列ができた。

その熱気の中〝SNKアジアライブツアー　シンガポール大会〟は幕を切って落とされたのだ。ここでも人気を集めたのは「KOF'97」トーナメントコーナー。参加者の中には、一人でTシャツ4枚をゲットする強者も。他の参加者もそれなりに頑張ってはいるのだが、ゲーマー同士のレベル格差がかなりあるような印象を受けた。

他のコーナーでは「ネオプリ」に常時長い列が。お気に入りのポーズで仲間同士ツーショットを決めていた。日本人同様、シンガポールの人達もやはり〝シール物に弱い〟という印象。

途中、激しい風と強い雨に見舞われたが、客足は衰えず、そのボルテージは下がることなく大盛況のうちにシンガポール大会は終了したのだ。



開場前の様子。これから始まるイベントに心が踊る!!



ギャラリーも熱心に研究を重ねる。優勝は俺だ！



静かな中にも、熱い心が燃えたぎる。



黒山の人だかりの会場。熱気が伝わってくる。



ネオプリも人気の的。やっぱりかわいい子と撮りたい!?

シンガポール会場の立て看板。やっぱり目立つね。





おー！　個性的だぜ。おねーちゃん年はいくつ？　なんちて♡

●KOF'97　1プレイ料金50シンガポールセント
（1シンガポールドル＝100シンガポールセント＝約80円
11月13日現在）

ジャカルタ大会

NF愛読者が海外にもいたぞ！

のんびりとした国民性がよく表れた〝SNKアジアライブツアー　ジャカルタ大会〟。会場となったのは市内からほどなく近い「ジャカルタ・コンベンション・センター」。

10月4日の開催日当日の雰囲気は、今までライブをおこなってきた会場とは異なり、会場に訪れた人々はキャラクター物やSNKグッズには余り興味を示さず、それぞれがマイペースで思い思いのゲームを楽しんでいた。

その中でも「ROADS EDGE」と「MAXIMUM FORCE」の人気は高く、大勢のジャカルタゲーマーたちが夢中になってプレイする姿を見ることができた。

そんな会場の中でネオジオフリークを持っている18歳ぐらいの男性を発見!!　話によると熱狂的なSNKファンで、日本にいる友達から毎月送ってもらっているとのこと。それだけではなく、なんと彼はネオジオフリークを読むために日本語を勉強しているというのだ。涙、涙の有り難いお話です。



ひときわ目立つポスター。おいらも一枚欲しいよ。


〝いかにも〟といった感じの東南アジア美人。


元気いっぱい！　ジャカルタガールズ。今度飲もうよ。


鉄人との闘い。いろんな必殺技を見られて幸せ？


真剣なまなざしのその先には…。

●KOF'97　1プレイ料金500〜1000ルピア
（100ルピア＝約4円　11月13日現在）

上海大会

覇王丸や幻十郎上海でも大人気!!

11月2日、上海商城ーアトリウム＆劇場でおこなわれた上海大会。朝の3時から多くのゲーマーたちが並びはじめ、開場の10時30分には熱狂的なゲーマーたちの行列が会場を取り囲んだ。イベント会場では「KOF'97」トーナメントコーナーにゲーマーたちが殺到し、オープニングでは立ち見がでるほどの大賑わい!!

トーナメントに参加したゲーマー達のレベルは非常に高く、〝暴走・庵〟や〝暴走・レオナ〟なども登場。ステージ上では白熱のバトルが展開され会場は終始、熱気に包まれていた。

上海での人気タイトル「侍魂」は「KOF」人気に優るほど。ゲームの紹介コーナーで鉄人が覇王丸や幻十郎といった御馴染みのキャラクターの必殺技を披露すると、会場からは拍手と大歓声がわき上り、最後の最後まで盛り上がった上海大会であった。


どこまでも続く上海ゲーマーたちの行列。何時間待ち？


ステージ上でおこなわれた催し物。気合い入ってるぜ！


KOFトーナメントに殺到するゲーマー。そんなに押しちゃあ危ないよ。


抽選会の様子。お目当ての物をゲットできたかな？


上海でもネオプリは大人気！早く俺にも撮らせろ〜。

●KOF'97　1プレイ料金3元
（1元＝約15円　11月13日現在）



期間限定イベント続々登場！この冬はネオジオワールドで遊ぼう!!

冬のネオジオワールド





すっかり寒くなっちゃったこの頃だけど、みんな元気に冬を過ごしているかな？
今回は、ネオジオワールドでこの冬開催されるイベントに、アトラクション最新情報を加えて紹介していくぞ！　今から冬休みのプランに加えてみてね!!

期間限定イベント！この機会を逃すな!!

ここで紹介するものは、この冬ネオジオワールドでおこなわれる予定になっている、期間限定のイベント。あくまで現時点での予定であって、変更する可能性もある。
詳しい内容は、ネオジオワールドに問い合わせてみよう。

冬の恐怖体験はいかが？

期間限定アトラクション

12月13日から期間限定（終了日は未定）で、ドラキュラを題材にした、ホラーアトラクションが開催される予定だ。
タイトルは現時点では未定。こわ〜いアトラクションになることは間違いなし！　ここのところホラー物の多いネオジオワールドだけど、これはどんな形式のものになるのか…乞うご期待！



ここがテーマパークの入り口だ！

ホラー物が好きな人はぜひ、冬のネオジオワールドにも足を運ぼう！

冬のお祭りに参加しよう!!

縁日広場

綿菓子、ヨーヨーすくい、射的など、おなじみの屋台がネオジオワールドに大集合！
12月27日〜1月11日に開催される予定なので、こぞって遊びにいこう！

何が入っているかお楽しみ！

福袋

1月1日、超限定で福袋が販売される予定だぞ。何が入っているかは、買ってみてのお楽しみ。1年のはじまりに、遊びにきた記念に、ぜひ買ってみよう。

クイズに自信のある人集合！

秘密指令NGW

ネオジオワールド館内にちりばめられたクイズに答える、クイズアドベンチャー。成績優秀者には、全館割引パスポートがもれなくプレゼントされるぞ。
12月1日から1月31日までの予定でやっているので、クイズに自信のある人はぜひ参加してみてね！

上にはボウリング場やカラオケがある


豪華賞品を手に入れろ！

スタンプラリー

毎年恒例となったスタンプラリー。今年は『年末ジャンボスタンプラリー』『アトラクションビンゴスタンプラリー』の2種類がおこなわれる。
参加した人の中から抽選で、海外旅行やビデオカメラなどの豪華賞品が当たるぞ。
『年末ジャンボスタンプラリー』は12月31日（予定）まで、『アトラクションビンゴスタンプラリー』は1月1日〜5日（予定）の5日間だけの超限定。
どしどし参加して、豪華賞品をゲットしよう！

アトラクション最新情報

恐怖の館へようこそ…。 THE WALK

以前トピックスのページで紹介したアトラクション。みんな覚えているかな？
この『THE WALK』は、最新式の3Dゴーグルをかけて、怪物たちの世界を探検する、ウォークスルー形式の3Dホラーアトラクション。
定期的に内容が変わることになっているから、何度挑戦しても飽きがこないし、いつでも新鮮なスリルが楽しめるぞ。
みんなでこの恐怖の館を探検しよう！



形態：3D映像＋ウォークスルー＋体感形式
定員：30〜40名
時間：5分

ここで不思議を体験しよう!! Mr.マリックの館



形態：3D映像＋3D音響＋体感シアター形式
定員：20名
時間：約10分

これもトピックスで、一度紹介したもの。

このアトラクションは、Mr.マリックがハンドパワーで引き起こす不思議な世界を、実際に体験できるものなのだ。

この館に入ったら、Mr.マリックのいう通りにしなければならない。時には手を差し出したり、超魔術のアシスタントをすることもあったりと、入場者も参加することができるアトラクションなのだ。

ぜひ、神秘的な世界を体験してみよう！

爽快感を味わうならココ!! Q-ZAR ゴーストハンターズ バーチャルワールド ドリフトキング



『バーチャルワールド』、『ゴーストハンターズ』はマシンに乗りこんで、また『Q-ZAR』は自分自身で、目の前に現れる敵を撃ちまくるアトラクション。『ドリフトキング』はターボボタン搭載のレーシングカートに乗ってコースを走るレースゲームだ。

どれもスカッと爽快な気分になれること間違いなしだ！

仮想現実世界を体験しよう!! MFX2000 アイマックス・ライドフィルム クレイジートラベル バーチャル3Dシアター



シートに座っているだけで、3D映像などの臨場感あふれる仮想現実世界が体験できるアトラクション。

体感映像シミュレーターの『MFX2000』をはじめ、視野180度の球状スクリーンにド迫力の映像が映し出される『アイマックス・ライドフィルム』など、興奮すること間違いなしのアトラクションばかりだぞ！



他にも、ネオジオに限らず最新ビデオゲームがずらりと並んだアミューズメントゾーンなど、まだまだ遊ぶ場所はいっぱいあるぞ！

この冬は、みんなでネオジオワールドで遊びまくろう!!

アトラクション・アミューズメント料金

アトラクション名	料金	利用制限	フリーパス券のご利用
アイマックス・ライドフィルム-1	700円	身長110cm以上	○(1と2合わせて2回限り)
アイマックス・ライドフィルム-2	700円	身長110cm以上	○(1と2合わせて2回限り)
ドリフトキング	600円	身長120cm以上	○
MFX2000	500円	身長90cm以上	○
メリーゴーランド	300円	なし	○
ちびっこひろば	無料	小学生以下	―
ゴーストハンターズ	600円	身長110cm以上	○
バーチャルワールド	500円	小学生以上	○
クレイジートラベル	500円	小学生以上	○
Q-ZAR(キューザー)	600円	身長110cm以上	○
占い魔女の館	500円	なし	○
バーチャル3Dシアター	500円	なし	○
THE WALK(ザ・ウォーク)	600円	身長110cm以上	○
Mr.マリックの館	500円	なし	○
カーニバルゲーム	100円・200円	なし	×
アミューズメントゲーム	100円～500円	なし	×

ちょっと足を伸ばしてみよう! 冬の土浦観光スポット

せっかくネオジオワールドまできたら、すぐに帰っちゃうのはもったいない！

というわけで、土浦周辺の冬の観光スポットを紹介するぞ。帰る前にぜひ立ち寄ってみよう！

ウインターフェスティバル'97

『土浦のロマンを光にたくして』というサブタイトルがついた、土浦駅前市街地再開発事業完成記念でおこなわれる、期間限定のイベント。

土浦駅前の中心商店街周辺の樹木や広場が、ライトアップされたり、とってもキレイなイルミネーションがともったりするのだ。これは一見の価値ありだぞ。

このイベントは、現在開催中。1月15日までおこなわれているので、ネオジオワールドに遊びにいったら、ぜひ土浦駅に立ち寄ろう。

これは'94年の様子。明かりがとってもロマンチックだね♡



霞ケ浦

遊覧船でのクルージングや、総合公園で遊ぶのもいいけど、この時期はワカサギ釣りがいい感じ！ 霞ケ浦は魚の宝庫だぞ。

川魚料理を出してくれる店も多いので、ぜひ賞味してみよう！

冬は特に空気が澄んでいるから、日の出や夕景を見るのもいいかもね。朝早い時間や夜帰る前などに寄ってみるのをおすすめするぞ。

その他、夏場は花火やマリンスポーツも楽しめ、歴史遺産も数多くあるし、遊びにいくにはもってこいの場所だ。

この機会に、土浦観光を楽しんでみてはいかが？

協力：土浦市観光協会

アミューズメント・テーマパーク

ネオジオワールド

●ゲーム台数（他機種を含む）
テーマパーク内245台／ボウリング場内100台

●営業時間
平日／12：00～翌1：00
土日祝／10：00～翌1：00
冬休み期間中は10：00オープン予定（テーマパーク、ボウリングのみ）カラオケ、レストランは通常通り

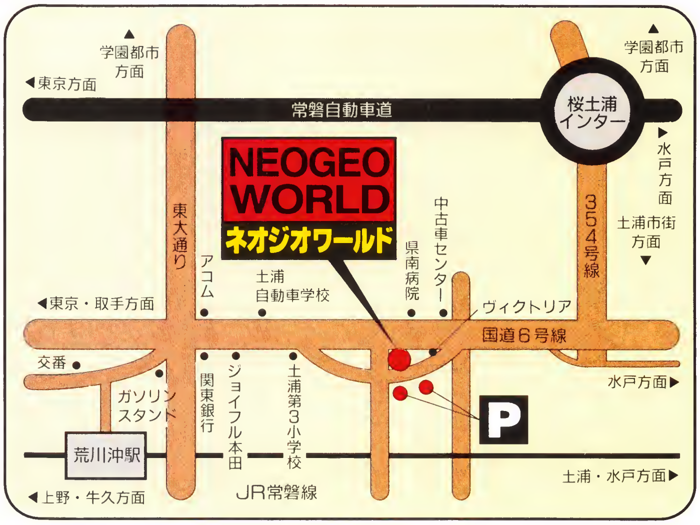
●定休日
年中無休

●建物の規模
地上3階・鉄筋構造
敷地面積／1万3千500㎡
建築面積／9千200㎡
延床面積／約2万㎡

●所在地
〒300　茨城県土浦市中1－3－27－2

●TS交通
・JR常磐線荒川沖駅より関鉄バス2番乗り場（土浦駅いき）大房下車
・常磐自動車道　桜土浦インターより約8分（無料駐車場／600台）

●問い合わせ電話番号
0298－41－3115
／団体予約専用：0120－667－665（フリーダイヤル）



チケット料金

	大人（高校生以上）	小人（中学生まで）
入場券	300円	200円
ネオジオセット券（入場＋アトラクション利用券3枚）	1,800円	1,600円
ネオジオフリーパス券（入場＋アトラクション乗り放題）	3,200円	3,000円
ナイトパスポート券（入場＋アトラクション乗り放題、18：00以降に発売）	2,400円	
ジュニアパスポート券（フリーパス券＋軽食・ドリンク券＋ピンゴゲーム参加券）※第2、4土曜日の10：00～12：00の間のみ発売		2,200円
アトラクション回数券（アトラクション利用券3枚つづり）	1,500円　館内でのみ発売	
館内フリーパス券（アトラクション乗り放題）	2,900円　館内でのみ発売	
館内ナイトパスポート券（アトラクション乗り放題、18：00以降に発売）	2,200円　館内でのみ発売	

ネオジオボウル

音と光で盛り上がり必至!!

8種類の多彩な遊び方ができるボウリングゲームや、avex制作の音楽が場を盛り上げる『ネオジオハイパーステーション』など、楽しいことが盛りだくさんのネオジオボウル。テーマパーク内で遊んだあとは、ここで一汗流してみるのもいいかもね！

寒い冬の夜は、ロマンチックな雰囲気の『コズミックボウル』で盛り上がろう！　クリスマスの夜に好きな人を誘っていってみるのもいい感じなんじゃないかな？



●営業時間
平日／11：00～翌3：00
土曜／10：00～翌5：00
日祝／10：00～翌3：00
※金・祝前日は翌5：00まで。年中無休

■ネオジオボウル料金（1ゲーム）

	平日	土日祝
一般	500円	500円
学生	400円	500円
ジュニア	350円	350円

■コズミックタイム料金（1ゲーム）

	平日	土日祝
一般	600円	600円
学生	500円	600円
ジュニア	450円	450円

※貸しシューズ／300円

ビアレストラン パティオ　イタリア大皿料理 リベルタ

おなかがすいたらココ!!

テーマパークで遊びまくったあとは、ここで食事としゃれこもう！

パティオは、何でも食べ放題になるバイキングや、サラダとフルーツバーがついた焼き肉食べ放題など、お得なセットが色々。リベルタはイタリア料理の本格派。本場仕込みのパスタやピッツァが食べられるぞ！

味がいいうえボリュームもたっぷりあるから、育ち盛りにもぴったり。食事するならここで決まりだね！



●営業時間
全日／11：30～23：00
年中無休

ネオステージ

多彩なカラオケが楽しめる!!

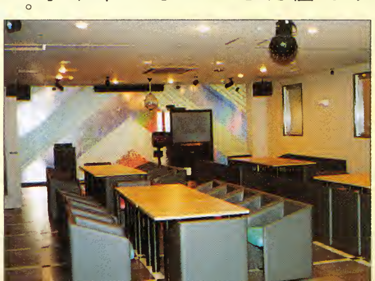
5種類の通信カラオケが楽しめる、カラオケルーム。部屋のタイプは4種類だけど、どの部屋をとっても他と同じものは1つもないのだ。何度きても楽しめるってわけ。

ネオタイムやサービスルーム、ケーキセットなど、お得なシステムがいっぱい。パーティールームも完備されているから、忘年会や新年会にもいいかもね。

ワールド内で1番遅くまで営業しているので、ここで朝まで歌いまくっちゃおう!!



●営業時間
平日・日・祝／12：00～翌4：00
金・土・祝前日／12：00～翌5：00
年中無休



生駒治美連載 *vol.20*

碧い砂時計

ちゅぴらー必見！『ねおちゅぴ』の二人の実態に迫る…!?



ナコルル／『侍魂～サムライスピリッツ～』©SNK 1997

生駒治美 いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当しているキャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。
その他、TVアニメ『こどものおもちゃ』、ラジオドラマ『HAPPY BOY』などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。



東京・『ねおちゅぴ』収録現場にて

『ねおちゅぴ』の相棒兼妹分のけいこちゃんとの初対面は…？

もう12月ですかいな。うーん、また一年が過ぎてくのね。でも今年は『こどちゃ』という面白い作品にも参加できたし、ラジオ番組『ねおちゅぴ』も一応百人一首できるぐらいハガキを送ってもらっているし、ホント充実しとります。ちゃんと隅から隅まで読んで、突っ込み入れとります。みんなありがとうね。

思えばあっという間のできごとでした。『DJステーションラジオドラマ編』の時に初めて神谷けいこちゃんと会って、「なんやちっこくてかわいらしい人なんだ。顔は米粒ぐらいしかないのにちゃんとでっかい目がついとる。よろしいなぁ」と思っとったら、あの『駄々っ子喋り』やったんで、実はちょっと引き潮になっとったんですわ。

でもそれがまんまの彼女で、あの『駄々っ子喋り』じゃないとけいこちゃんの魅力（彼女いわく『ミリキ』）が半減すると分かった時、すんごいかわいい奴に変身しとりました。でもよく突拍子もないことをいいよるので、私は『地雷娘』と呼んでいるのでありますが…。

何が飛び出すか分からない!? 地雷娘のミリキとは…!!

ラジオ番組『ねおちゅぴ』がスタートした時、まだお互いよく分かっていなくて、息も全然合わず、2人で右往左往していたのですよ。彼女は人の話全然聞いていませんからね（まぁ、人のことはいえないが…）。いきなり訳の分からん話をし出して、みんなを笑わしよるんですわ。その何をいい出すか分からん怖さも、彼女のミリキですわな。

でも、私をキング・オブ・クラッシャー・破壊神などと呼び、おまけにそのコーナーまで作ってしまいよったからには、私も黙っておられませんな。『地雷魔神ダダコー』のコーナー作ったる!!

ラジオ内でも話してるけど、今ネタ集めという名目で、私たち2人はグルメツアーによくいくのよ（ただ単にええモン食いたいだけなのだが…）。

そしたらこの間もダダコーったら、店長さんみたいな人の前で、でかい声で「うわー、まずー！」の連呼。一緒にいてる私まで、思いっきりにらまれたっちゅーねん。TPOを考えんと、思ったことそのまんまいいよるから、周りの人間がたまらんのですわ。

破壊神VS地雷魔神 宿命の対決!? ちゅぴらーも参加してみてね!!

こんな迷惑な奴って、おしおきせなな。フフフ。いやー、なんか楽しくなってきたね。

題して、生駒反撃の巻!!

『地雷魔神ダダコー撲滅！』ってなわけで、おハガキ待っとります。あ、ちゅぴらーもこれに続け！ ちゅぴらーというのはですな、『ねおちゅぴ』を聞いてくれているリスナーのみんなのこと。聞けない人でも、ハガキを送って参加してくれればちゅぴらーになるのだ。

こんな風に、パーソナリティの私たちもやりたい放題やらせてもらってますんで、ちゅぴらーもいいたい放題いって、参加してみてください。ほんで、いつかみんなででかいこととして、新聞にでも載りましょか。いっとくけど『破壊神出現！ ちゅぴらー率いてビル破壊！』とかとちゃうでー。ええこととしてやからね。くれぐれも…。

では、これからも『ねおちゅぴ』よろしくね。ああ、ちゅぴらーからいわれてたんだけど、いっつも時間なくて説明できなかった私たちの僕を、この場を借りて紹介しよう。

ディレクター、モヒカンモッヒー。プロデューサー、チャパティ・やまやま。ライター、滝麿呂。パシリ隊、10円マドカ・セバスチャン・ベンジャミン。以上。

あ、それから、今度ねおちゅぴの公録をやるので、みんな遊びにきてね（詳しくはP87参照）。待ってるでー!!

生駒治美の なんでも質問箱

Q KOFや侍魂で女性キャラをたくさん演じている生駒さんに質問ですが、今まで知り合った声優さんたちとしたことの中で、何が一番楽しかったですか？

（兵庫県／T・Yさん）

A やはり『DJSラジオドラマ編』の時に、スタジオの屋上でみんなでバーベキューパーティーをしたのが、忘れられませんな。

SNK関係の声優さんは何故かみんな仲がよくて、みんなで集まる場所が設けられた時などは、糸の切れたタコのように舞い上がって爆発してまーす!!

PRESENT

生駒治美のサイン入りポスター（ナコルル&リムルル）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計 1月号」係まで。

締切りは1月9日必着。発表は3月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。11月号の当選者は、岡山県の奥野恭平さん。おめでとう!!

※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聞きたいことをハガキに書いて送ってね！　待ってます♡

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND 18—

'97年版 安井邦彦5大ニュース！

'97年もあと残りわずか。今年は、KOFで庵が暴走したり、京とともに行方知れず（？）になっちゃったりと、庵ファンにとっても激動の1年でした！
さて、安井さんにとってこの'97年という年は、一体どんな1年だったのか？
今年の5大ニュースを教えてもらったぞ。

ニュースがないのはよいニュース？穏やかに過ごした'97年

皆さん、こんにちは。
いよいよ今年もあとわずか。年の初めには、これから1年長いなぁなんていつも思うのに、夏が過ぎ、短い秋もいってしまうと、あっという間に年末ですね。さて、皆さんにとって今年はどんな1年だったのでしょうか？
そんなわけで、今月のこのコーナーは今年1年を振り返り、私の『10大ニュース』でもかかげて去りゆく'97年を締めくくりたいところなんですが、いかんせん、ないんですよね、ニュースが。ハハハ…。
一応締切りギリギリまで待ったんだけど、結局『10大』と呼べるほどの出来事は何も起こらず、仕事して、休んで、また仕事して、何気ない毎日が風のように過ぎていった1年でした。
でもそれは僕自身、今年はより自然体で過ごせたということなのかもしれません。

暴走庵で声の限界に挑戦 録音の苦労はジョン・レノン並み!?

で、その〝何気ない〟毎日の中で、いくつか印象に残った出来事を挙げると、やはりKOF'97のラジオドラマ『激突編』、『宿命編』は外せませんね。
毎回、いろいろな意味で限界に挑戦するKOFのラジオドラマ。その独特の雰囲気のせいか、僕にとっても本当に楽しみなお仕事なんです。
「あと10日でKOFだ！」なんて指折り数えて、心待ちにしてるんですよ。
でもいざ当日スタジオ入りすると、そこにはなかなかシビアな状況が待ち受けています。
今は亡きビートルズのジョン・レノンが『ツイスト&シャウト』という曲を歌う時、喉がもたないので3回しか歌わせてもらえなかったという話があります。実は『暴走庵』を演じる時もそれと似たようなもので、あまり何度もやり直せないんですよね。翌日に別の仕事が入っていたりすると、うちのマネージャーが心配そうな顔で、ずーっとスタジオのガラスの向こうに立ってます。ハハハハハ。
それも本番の録音をする前に『テスト』といって、1回か2回、一通り台本通りに演技するんですよ。それでますます本番前から声が枯れてしまいそうになったりして、いよいよジョン・レノン状態！ちょっぴり嬉しいぞ!?
ちなみに、12月8日（アメリカの日付では9日）は、彼がニューヨークで射殺された日なんですよ。もしそれが今年の話だったら、間違いなく僕の『10大ニュース』に入るんですけどね、悲しい出来事として…。

気がつけば庵ざんまいだった日々 来年はきっと…

まぁ、そんなこんなで他に思いつくことといえば、『風のアレゴリー』を歌ったこと。それと4月に大阪までいって、『ネオジオDJステーション ラジオドラマ編』を録ったこと。「クサナギくぅんッ！（by庵子）」ってやつですね、ハハ。
あと3月のSNKライブツアーの名古屋で、初めて『夕陽と月』を披露したこと、そのすぐあとの東京ゲームショウで、さらなるライブショーができたことです。うん。
これでようやく『5大ニュース』になったと思ったら、全部SNK関連のことばっかり…。お前は他にもっとそれらしいニュースや、浮いた話ぐらいないのかッ！　とでもいってやってください、ハハ。
来年こそは『10大ニュース』を全部挙げるぞっ！
皆さん、よいお年を！



八神　庵／『The King Of Fighters '97』 ©SNK 1997



安井邦彦 YASUI KUNIHIKO PROFILE

やすい くにひこ

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：4～5年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神　庵（KOF'95、'96、'97）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「あずきちゃん」他
海外ドラマ・映画：「ER　緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

庵に関する質問を、役を演じる安井氏自ら答えてくれるこのコーナー。
今回は、安井さんの声が大好きという、中学生の男の子からの質問です！

Q：先日『あずきちゃん』の父の声を聞いて、庵とあまりに雰囲気が違うので驚きました。安井さんの地声はどちらに近いんですか？
（青森県：成田政輝）

A：『あずきちゃん』をご覧になったんですね。どうもありがとうございます。
いやぁ、両方とも地声なんですよ、実は。じゃあどういう区別があるのかというと、それぞれ演じている時の僕の『気持ち』が違うんです。
つまり、庵のようなコワ～イ攻撃的な気分になるとあのようになり、あずきの父のようなホンワカした気分になると、やわらかい感じになるんですね。
基本的にはそういうことなんですよ。
でも普段はわりと庵っぽいらしいんで、僕はいつもコワ～イ攻撃的な気分で毎日を送っているのかもしれません。八八八、許してね。

野中政宏の へへ、燃えたろ？ 第6回

もうすぐクリスマス！　カップルにとっては待ち遠しく、独り身の人にとっては超ブルーな、まさに天国と地獄のイベントだ。
　今回のコラムは、真冬でも燃えてる野中さんのホットなクリスマス話。
　ハッピーな人もそうじゃない人も、これで元気百倍だね！

野中政宏が考える 京とユキ（恋人たち）のクリスマス

皆からのプレゼントで盛り上がるクリスマス気分！

♪あ〜いむ　どり〜みんぐ　おぶ　ほわ〜いと・クリスマ〜ス♪
　いやぁ、早いっスねェ。もう12月っスよ。街はクリスマス一色っス。ちょっと歩けば♪ジングル・べ〜ル、ジングル・ベルっス。たくさんのカップルさんたちが幸せそうに歩いているっス。デパートはプレゼントを買う女の子でいっぱいっス。みんな真剣な目でラッピングの紙やリボンを選んでいるっス。
　遅くなりましたがこんにちは！　KOFのラジオドラマ以来、真吾のしゃべり方がみょ〜に気に入っている野中っス！
　皆さん、元気っスか？　このしゃべり方けっこう疲れるので、そろそろやめるっスね（笑）。
　実をいうとね、僕はなぜかクリスマスやバレンタインなどのイベントには縁がないのだ。今まで彼女がいなかったワケじゃないんだけど、どうもこの時期には1人が多いんだわな。
　だから、これらの行事は毎年皆からもらうカードやプレゼントで、その気分を味わっているのさ。皆さん、いつもありがとうございますです。何かお返しできればよいのですが、京をより深く愛し、一生懸命演じるという事で許してください。
　あ、いや、「深く愛する」とはいっても、決して男同士の愛情などではないですよ。あくまでも役を演じる上での愛情という意味です。念のためにいっときますけど。

'97で初お目見え 京の白ガクランはクリスマス仕様？

　え、え〜と、クリスマスの話に戻ります（笑）。
　そういえば、京とユキってどんなクリスマスを過ごしてるんでしょうね。やっぱり2人で過ごすんだろうけど、京も20才とはいえ高校生だし、ホテルでディナーはないよなぁ。あぁいう場所に京を連れていったら…それはそれでおもしろそうだけど（笑）。
　あっ！　でも、京は舞踏会にでもいきそうな白いガクランを'97では着ていたな。あれはもしかすると、クリスマスを意識していたのかもしれない。いや、きっとそうだ。
　ということは…（以下、短編ラジオドラマ）。

キマらない京にやさしいユキ！冬でもアッ〜イ2人

　ブォォォォン　キキッ！
　ピンポ〜ン
ユキ「は〜い。あ、京!!」
京「よう」
ユキ「どうしたの？　その格好。何かのコスプレ？」
京「ち、ちがうよ！　今日、クリスマスだろ？　だから白いガクラン用意したんだぜ」
ユキ「（笑）」
京「えっと、これ、ほら」
ユキ「え？　プレゼント!?」
京「あ、ああ」
ユキ「開けていい？　え、かわいくないイヌ〜！」
京「…クマだよ」
ユキ「え？　あ、クマ…ね。へへ、ありがと。ホントにうれしいよ、京」
　く〜っ！　なんてかわいいんだ、ユキちゃん！　それに引き換え、なんてかっこわるいんだ、京!!　お父さんはそんな子に育てた覚えはないぞっ!!…なんてね。
　う〜ん、自分でもわけが分からなくなってきたので、そろそろお開きにしよう。
　やっぱり今年の僕のイブは…、大騒ぎするのはイブイブまで。イブはゆっくりしたいな。その方が『聖なる夜』って感じがするし。
　じゃ、皆またね。
　メリークリスマス！



草薙　京／『The King Of Fighters'97』



PROFILE

野中政宏 のなか まさひろ
誕生日：10月15日　出身地：広島県　血液型：A型　趣味・特技：モータースポーツ観戦、ドライブ、キャンプ、パソコン通信　担当ネオジオキャラ：草薙　京（KOFシリーズ）／首斬り破沙羅（サムライシリーズ）　その他の仕事：FM守口にてDJ、CMのナレーションなど

野中政宏の お楽しみはこれからだ！

　野中政宏質問コーナー第3回！　野中さんのコト、もっと知りたいというギャル＆少年よ、君たちのアツイ質問をお待ちしてるぜ！

Q：野中さんは普段どんな音楽をよく聴きますか？
（島根県：岡崎薪）

A：民謡と演歌以外ならなんでも聴くよ。クラシックやジャズも好きだしね。
　邦楽だったらB'zかミスチル。洋楽ならアレサ・フランクリン、ビリー・ジョエル、ジョー・コッカー、エアロスミス、ブライアン・アダムス、ポリス、エンヤ…本当キリがないよ。
　クリスマスにちなんでいえば、山下達郎の『ON THE STREET CORNER』っていうアルバムがGOODです。IとIIがあるので、まとめて聴いちゃいましょう。アカペラで過ごすクリスマスもロマンチックでイイですぜ、旦那。

SPECIAL PRESENT!!

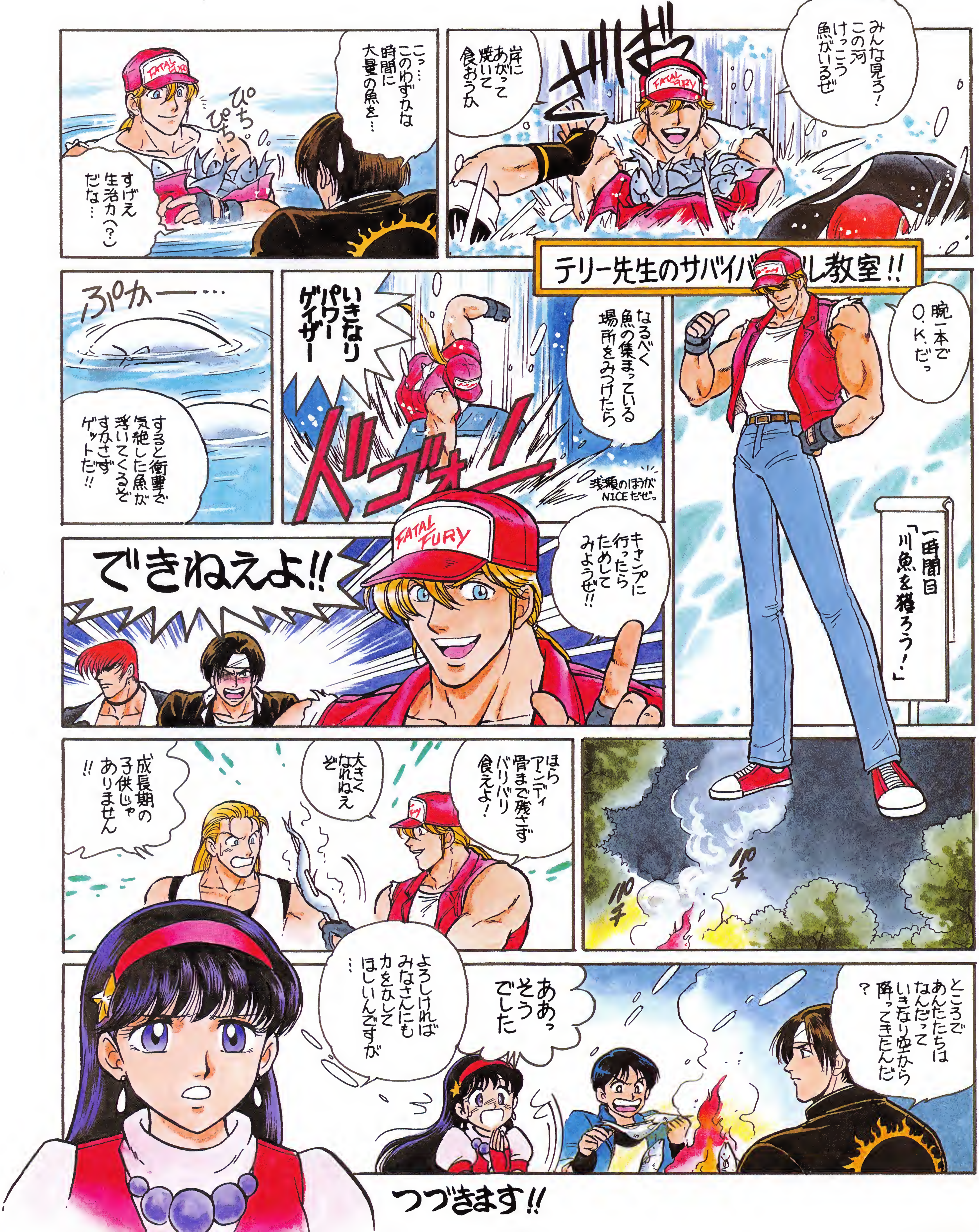
　野中政宏のサイン入りメディアホルダーを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ？　1月号」係まで。
　締切りは1月9日必着。発表は3月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので予めご了承ください。
　11月号の当選者は、埼玉県の鈴木加代さん。おめでとう！

その後の狼炎チーム

三匹が行く!

作・画/坂本みのる




ざばっ
みんな見ろ! この河 けっこう 魚がいるぜ
岸に あがって 焼いて 食おうか
こっ… このわずかな 時間に 大量の魚を…
ぴち ぴち
すげえ 生活力(?) だな…
テリー先生のサバイバ ル教室!!
腕一本で O.K.だっ
一時間目「川魚を獲ろう!」
なるべく 魚の集まっている 場所をみつけたら
いきなり パワー ゲイザー
ドゴォー!
浅瀬のほうが NICEだぜっ
ぷかー…
すると衝撃で 気絶した魚が 浮いてくるぞ すかさず ゲットだ!!
キャンプに 行ったら ためして みようぜ!!
できねえよ!!
パチ パチ
ほら アンディ 骨まで残さず バリバリ 食えよ!
大きく なれねえ ぞ
成長期の 子供じゃ ありません !!
ところで あんたたちは なんだって いきなり空から 降ってきたんだ ?
ああっ そう でした
よろしければ みなさんにも 力をかして ほしいんですが …
つづきます!!

12月20日～1月5日の間は郵便事故が多発するため、発送等の通販業務をすべて停止しております。その時期には書留等送らないようにお願い致します。

ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

通信販売コーナー

KOF'97 ぬいぐるみ



Aタイプ：草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー

Bタイプ：八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類1セット

価格:各3､675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU-KOF-01



KOF'97 マスコットキーホルダー

15種類1セット

価格:3､675円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:MK-KOF-01

B・O・F マスコットキーホルダー

5種類1セット

価格:1､575円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:MK-BOF-01



ネオジオウォッチセレクション

③KOF
④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記してください。

①番と②番は売り切れです。

価格:各1､995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA-NG-01



申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替を利用する際にかかる通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は1月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ
価格：20、790円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NCZ-03
SOLD OUT!

●NEO・GEOCD
価格：34、440円
送料：G（送料一覧表参照）
商品番号：H-NC-02
SOLD OUT!

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1、890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
　ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格：4、095円
送料：F（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
　ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。
SOLD OUT!

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2、730円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
　ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2、310円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
　21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
　音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD，CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1、260円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
　音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
　ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3、675円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
　ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。
SOLD OUT

サムライスピリッツ タペストリー

5種類1セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A2（594㎜×420㎜）



ネオジオステッカー



KOF 2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

価格:2、310円
送料:C（送料一覧表参照）
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ150㎜×ヨコ70㎜

ナコルルコスチューム



上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。
価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）
※チチウシは含まれておりません。

リムルルコスチューム



上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。
価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）

キャラクターシューズ



●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F（送料一覧表参照）
サイズ:23．5㎝-24．5㎝
（希望サイズを必ず明記）

テリーキャップ



フリーサイズ
価格:3、990円
送料:D（送料一覧表参照）
商品番号:CP-TER-01

草薙　京ジャケット



価格:36、540円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

草薙　京グローブ

フリーサイズ
価格:10、290円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:G-KYO-01

草薙　京ピンバッチセット



価格:1、050円
送料:B（送料一覧表参照）
商品番号:B-KYO-01

八神　庵ジャケット



価格:31、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

送料（手数料）一覧表
A＝いくつでも100円
B＝いくつでも300円
C＝1セット100円、2セット以上200円
D＝2セットまで500円、3セット以上800円
E＝1セット500円、2セット以上900円
F＝1セット1、000円、2セット以上1、500円
G＝1セットにつき1、000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受付けておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。
●在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03-5395-6776
受付け時間　PM1:00～PM8:00（土日、祝日を除く）

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。　※電話による商品の注文は受付けておりません。

最新音楽CD&VIDEO

CD

剣士たちの叫びを聞け！最新作早くもCD登場!!



〜幕末浪漫〜月華の剣士

SNK　新世界楽曲雑技団

●12月17日発売
1,529円
CD：PCCB-00287
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典／スーパーピクチャーCD

みんな、『月華の剣士』はもうプレイしてみたかな？　今月号で技解析&対人戦講座をやっているので、ゲーセンで遊ぶ時の参考にしてみてね。

それはさておき、SNKでも力を入れているというウワサの『月華』、BGMの方もなかなかスゴイです。あかりステージの「がんばれ、がんばれ、あ・か・り！」の声がしばらく耳に残ったり…。

声といえば、キャラの声がまたカッコいい！　キャラがしゃべりまくっているので、声を聞いてるだけでもなかなか楽しいのだ。

ゲーセンで遊んだあとは、おうちでゆっくりとCDを聴いて、『月華』の世界を楽しんでね。

ディレクターノーツ

話題を呼んでいるSNKの新対戦格闘ゲーム『〜幕末浪漫〜月華の剣士』が、ついに登場します。このサントラが発売されるころには、ゲームセンターでプレイしまくっている方も多いことでしょう。

BGMの特徴としては、ステージテーマの多くが『環境音楽』というタイトルの、楽曲というよりも背景音に近い、各キャラクターやステージの設定に応じたものになっていることが挙げられます。テーマ、デモ曲といった楽曲の部分も、幕末という時代背景の中で繰り広げられるドラマを際立たせるものばかりで、聴き応え充分です。

オール新キャラのボイス&S.E.コレクションも、その個性一つ一つがとても新鮮に感じられます。

バランスとして、楽曲に比べてボイス&S.E.が多いと思うんですが、これこそ多彩なキャラクターイメージや豊富な必殺技など、ゲームとしての深さ、おもしろさを象徴するものに他ならないのではないでしょうか。

このゲームも、SNKの他の人気シリーズ同様、みなさんに愛される作品になることを祈ってやみません。

サントラも年明け早々から、アレンジトラックス、ドラマCDと続いてリリースしていきますので、ご愛聴のほど、よろしくお願いします。

CD

侍たちの新たなる世界！闘いを彩る音楽の数々…

SNK初の3D格ゲーとして、話題を呼んでいる『侍魂〜サムライスピリッツ〜』。AMショーなどで一般の人にもプレイする機会があったから、一度はやってみた人もいるんじゃないかな？

現時点では開発バージョンしかプレイしていないんだけれども、3Dでもサムスピの〝味〟が出ていて、なかなかおもしろいゲームになっているぞ。ゲーセンでは今月中に発売される予定なので、ぜひプレイしてみてね！

さて、肝心の音楽の方はというと、これまたサムスピの〝味〟が出まくりの、しんみりとしていて情緒あふれる、何ともいえない曲ばかり。

これまでのサムスピシリーズで聴き慣れた曲に近いものもあって、音楽を聴いてるだけで、『侍魂』の世界にひたること間違いなし！　ゲーセンじゃあんまり聞こえないし、これはCDを手に入れて聴くのをオススメしますぜ、お客さん♡　全キャラのボイスも、ばっちり収録されているしね。

ハイパーネオジオ64でパワーアップされた『侍魂』のCD、これは価値ある一枚だ!!

ディレクターノーツ

NEO・GEO HYPER64、第1弾対戦格闘ゲーム『侍魂〜サムライスピリッツ〜』、いよいよですね一。早くもBGMを収録したのですが、全体的な雰囲気はやはり和楽器を中心に組み立てた、サムスピの世界観ならではになっています。

収録をしていて思ったのですが、曲順通りに聴いていき、聴き終わった時に総時間を見ると、意外と長いのです。

きっと他のゲームに比べ、ゆったりとしたテンポの曲が多いからだと思うのですが、それだけ、サムスピの世界にどっぷりとはまることのできるサントラだということがいえると思います。

64基板になったことで、音質の向上は目を見張るものがあります。ゲームセンターではどうしても聴きとれない細かいニュアンスなどを、ぜひ感じてください。

侍魂〜サムライスピリッツ〜

SNK　新世界楽曲雑技団



●1月8日発売
1,529円
CD：PCCB-00283
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典／スーパーピクチャーCD

NEO·GEO FREAK 読者プレゼントコーナー



1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ポスター／5名（SNK）

2 KOF WORLD CALENDAR／10名（SNK）



月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



©SNK 1997



3 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 3連ジャケットシール／10名（SNK）



4 麻績村まゆ子 サイン色紙／5名



5 マジカルドロップIII スタンプセット／2名（データイースト）



6 ラウンドトリップRV 音楽CD／3名（サイトロン&アート）



7 電流イライラ棒 クリアカードセット／10名（ザウルス）



8 神凰拳 フィギュアセット／2名（ザウルス）

応募の決まり

綴じこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答を記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。締切りは1月9日必着。発表は3月号（2月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク11月号プレゼント当選者発表

①サンフランシスコラッシュ Tシャツ
小田幸市・福岡県／野々山仁・愛知県／菅野稔城・兵庫県／荒谷和宏・東京都／松石信也・高知県

②サンフランシスコラッシュ サングラス
谷敏明・奈良県／岩崎誠・新潟県／弥永直也・佐賀県

③マネーアイドル エクスチェンジャー ポスター
中井健一・奈良県／伊藤治美・大阪府／田尻聖司・福岡県／西本幸永・静岡県／磯村尚輝・神奈川県

④ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 音楽CD
杉浦克典・愛知県／渡辺清史・新潟県／角屋哲平・東京都

⑤SNK Characters Sounds Collection Vol.2 ナコルル
関亮介・三重県／蓮尾拓哉・神奈川県／佐藤亜耶佳・静岡県

⑥三種の神器チーム声優（野中政宏・安井邦彦・斎藤亜紀子）サイン色紙
太島光一・石川県／本岡佐季子・兵庫県／原孝雄・愛知県／小田切敬三・長野県／松村嘉与・千葉県

⑦電流イライラ棒 クリアカードセット
筒井克知・福岡県

⑧NINJA MASTER'S 覇王忍法帖 ポスター
西井喜一郎・東京都／前田由紀・大阪府／阿久津一郎・北海道

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

NEO·GEO FREAK 2月号予告

次号は1月9日発売　定価590円（本体562円）

侍魂 〜サムライスピリッツ〜
全キャラ対人戦攻略

〜幕末浪漫〜月華の剣士
全キャラ対人戦攻略、連続技

ブレイジングスター
ゲーム概要

ショックトルーパーズ
ステージ攻略その2

◆特集1
'98年新春 声優メッセージ

◆特集2
第6回ネオジオキャラクターオフィシャル人気投票発表!!

◆キャラクターテキスト
レオナ（KOFシリーズ）

◆ネオジオ・ボスキャラ列伝
ゲーニッツ（KOF'96）

◆声優連載コラム
生駒治美〜碧い砂時計
安井邦彦〜遊びは終わりだ!!
野中政宏〜へへ、燃えたろ？

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　1月号
第4巻第1号　通巻第32号
1997年1月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価590円（本体562円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170　東京都豊島区東池袋3−7−9
出版営業TEL03−5992−2051
広告営業TEL03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112　東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●デスク／田原節子，新井正信，平田政憲
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，森さくら，片山恵子，大島ゆり子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，修羅騎士　鷹，モリスケ，蒼炎闘士ゆーち，DSP - たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟
●制作スタッフ／脇田明美，鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，松永一美，村木哲雄，渋川賢司，早川知代子，APO DESIGN，小野真由美
●サービス部／小林房子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，印牧利昭，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，奥田雅弘，梶敏也，作花範男，中川真理子，宮崎有史，池田涼子，今村友信

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●ネオジオフリーク編集部によるイラストノベルス『KOF〜オロチ完結編（仮）』が、来年1月に発売される事に。オフィシャルストーリーに豪華イラスト満載！　宜しくです。（勝俣）

●深夜までイタ電する人！ そんなヒマあったら侍魂のPhのアタリをやれぃ！その間私は寝り♡ 稲葉さん、私悪者じゃありませんアナタほど。でも笑ってみようかな。わっはっはっ!!（田原）

●超合金。いーよなぁこの重量感あふれる響き。つーわけで世代なら買いでしょ、『超合金魂マジンガーZ』。間違っても『チョ→Go·King！』とかつけない所が分かっててていいッス（新井）

●大風邪をひいてダウン。締切りを前にハッカーズ発売。滋養をとるか命を削るか…。僕は削っちゃいました。こんなことしてちゃいけないよな。で、大島さん、狂神合体がさ〜…。（平田）

●現在時計の針は、3時45分を指している。みんな編集部にいる。でも外は真っ暗…。これは何？　どういう事？　でも田原さん、私は貴女を許します♡　例え貴女が、悪者でも…。（稲葉）

●ゲームや漫画の悪者やボスって、なんで意味もなく笑うんだろう？　わっはっはっ!!　なにがそんなにおかしんだよ〜！　あと、なんでグラディウスのラスボスはいつも弱いの？（蒲地）

●ピカチュウのストラップをゲット！　そしてカールとポケモンココアが主食に。まだまだ続くピカチュウ集め。危険承知でハッカーズもゲット！　一体いつやる気なんだろうな、俺…。（林）

●実家に電話した時のこと。突然母に『私の琴を聞きなさい』といわれ、電話を通して7分程彼女の演奏を聞いた。ちゅうか深夜なんスけど…。いやそれより何もこんな遠距離電話で…。（森）

●やったー、日本代表フランス行きおめでとう!!　一時は駄目かと思ったけど、人間やればできるのよね。勇気づけられたよ。これからも応援しないとね！　その前に年末進行…。（片山）

●『頭で考えるにゃあ』ハッカーズ休暇が欲ぴい今日この頃。先日、以前バイトしていた書店に遊びにいった。社員さんの優しさに感動。石塚さん、このご恩は、ら、来世にでも…。（大島）

●あひぃな輪廻曲は2枚組の1枚目もクリアしてないのに、ハッカーズの発売が目前に迫っている。当然あとまわし決定。まわりにやる予定の人が多いので情報交換が楽しみです。（JK）

●やりたいゲームが色々ある。Fの続きやUO、2ndインパクトなど。暇をくれ。あぁ〜なんだかんだで年末か！今年も何もしなかったな〜。まぁ、いいや。では良いお年を…。（鷹）

●UOもうすぐグランドマスターメイジ。カニはPKしまくってドレッドになり、USAのボードで4000GPの賞金をかけられてるらしい。COOL。そろそろBBM殺すか。（モリスケ）

●学校→寝るのサイクルで時は過ぎ、ハロー年末♡　でも家の掃除中に昔のピストルズのビデオを発掘したのでよしとする。あっ！　F．Lの返事も出さないとね。じゃ良い年末を（ゆーち）

●11月号の格ゲー館で僕のレバーの持ち方がぶっさしと書いてあるけど、普段はかぶせです。JK&モリが勘違いしてたらしい。あひ。でも横シューやる時とかはぶっさしなのね。（DSP）

●最近忙しいので、編集後記のネタがありません。反省。引っ越しした後、友人などに音沙汰のない私ですが、元気に頑張っていますので心配しないで下さいね。（脇田）

月刊ネオジオフリーク増刊

ガールズゲーム・インタビューマガジン!!

Girls Freak

『ガールズフリーク』は、女性キャラクターをフィーチャーした〝ガールズゲーム〟の専門誌。ありきたりの紹介記事に満足できないファンのために、インタビューを中心とした独自の情報を提供していくゾ。当面は年４回のペースで発売していくので、ネオジオフリークともどもヨロシクね。

Vol.2は12月12日発売!!

今回は特別に４本の〝マル秘特集〟の内１本を公開してみよう…！　その名もズバリ〝レッドカンパニー・ヒストリー〟だ。総帥・広井王子のインタビューはもちろん、あかほりさとる、藤島康介、田中公平、横山智佐などレッドにゆかりの深い方々のコメントが満載!!　それらを通して、ゲーム界屈指のヒットメーカー〝レッドカンパニー〟の魅力に迫ってゆく！

◆巻頭は〝エルフ特集〟。話題作『この世の果てで恋を唄う少女　YU－NO』、『野々村病院の人々』や『下級生』などから、同社タイトル群の傾向を分析するゾ。表紙は『YU－NO』の描き下ろしイラストだ!!
◆〝ニューソフト・ラインナップ〟は『センチメンタルグラフティ』『サクラ大戦２』『みつめてナイト』『NOëL－La　neige－』『あいたくて…』『慟哭　そして…』『EVE２』『フレンズ』『青山ラブストーリーズ』他。プロデューサーやプランナー、イラストレーター、声優などのインタビューも盛り沢山だ。
◆〝声優スペシャルインタビュー〟は、横山智佐、金月真美、池澤春菜、桑島法子、富沢美智恵。他に宮村優子にも直撃インタビューを敢行したゾ！
◆また〝イラストレーター・スペシャルインタビュー〟として竹井正樹、木村貴宏、うるし原智志などが登場する。他にもまだ名前の出せない超大物が控えているという噂もあるので、絶対にチェックして欲しい。
◆今回インタビューした声優やイラストレーターのプレゼントも盛り沢山だ!!
◆特別付録は、GF特製1998年カレンダー。乞うご期待!!



ガールズフリーク　Vol.1
好評発売中!!

ガールズフリーク　Vol.３は、'98年３月発売予定

判型：AB判／頁数：128P／定価：本体 886円＋税
発行：株式会社　芸文社



ザ・キング・オブ・ファイターズの
暗黒部に脈々と流れる
〝オロチの血〟の秘密に迫る…!
イラストノベルス
『ザ・キング・オブ・ファイターズ
～オロチ完結編(仮)』
'98年2月10日発売予定
『ザ・キング・オブ・ファイターズ～オロチ完結編（仮）』は、オロチのオフィシャルストーリーを1冊の読み物としてまとめたイラストノベルス。
KOFシリーズ全4作を通して、〝オロチの血〟の秘密を解き明かしていく、まさにオロチの完結編だ。
ストーリーイラストとカラー口絵に、夏元雅人、ほたか乱、河内和泉、RURU、藤井みほな、桜城やや他豪華作家陣を迎え、ネオジオフリーク編集部より緊急発売！
判型：AB版　頁数：128頁　予価：本体1,600円＋税
製作・編集：月刊ネオジオフリーク編集部
発行：株式会社　芸文社

オロチ…
それは太古より地上に存在する地球意思
それは実体を持たない
まるで魂のような存在
オロチは人類創世以来、
人を見守り続けてきた
しかし人が自然の一部でなくなった瞬間から、
オロチは人類にとって"悪"となった――。

NF編集部のKOF関連書籍・ムック



KOF'97キャラクターブック



KOF'97〜アンソロジー



KOF'97完全攻略マニュアル

KOF'97のグラフィックを網羅した完全保存版　KOF'97キャラクターブック

◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック、ステージグラフィック等を収録。
判型：A４判／頁数：160P／定価：本体1800円＋税

KOF'97の小説５話を収録　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〜アンソロジー

◆京、庵、ちづるの３人が織り成す「Burn　Effect〜宿命の炎〜」、京と真吾の学園ドラマ風物語「デビュー」、社の生きざまを描く「星を射る者」他全５話を収録。文は臼井之英、倉田三世他。イラストはRURU、桜城やや。
判型：新書判／頁数：208P／定価：本体860円＋税

最強・NF編集部攻略陣によるKOF'97攻略　KOF'97完全攻略マニュアル

◆キャラ別基本性能、必殺技&通常技解説、対CPU基本戦法、対CPU戦攻略、対人戦攻略、連続技、キャンセル表の他、システム応用解説、ピンチ時の対処法等、ネオジオフリーク編集部攻略スタッフがパーフェクトに攻略。
判型：AB判／頁数：192P／定価：本体1650円＋税

＜PS版KOF'96の攻略本＞
最強攻略!! [PS版] ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
判型：A５判／頁数：160P／定価：本体1200円＋税

＜KOF'96の小説集＞
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜アンソロジー
判型：新書判／頁数：208P／定価：本体860円＋税

ここに掲載されているKOF関連の書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

　※内容は都合により変更になる場合があります。

月刊ネオジオフリーク 1月号 ~幕末浪漫~月華の剣士 対人戦講座 技解析 SNK公認NEO・GEOオフィシャル情報誌 芸文社

月刊ネオジオフリーク NEO・GEO FREAK 1998年1月号

1998年1月1日発行（毎月1回・1日発行） 第4巻第1号／通巻32号
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤 発行／株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9 ☎03・5992・2051（営業） ☎03・5395・6314（編集）

定価590YEN [本体562yen]

芸文社



雑誌07225-1

T1107225010599